

OPISY DO **NAJLEPSZYCH** GIER

PS2 PS3 XBOX360 Wii PSP DS **PORADY TIPS**

3067

11

MASS EFFECT



VALKYRIE PROFILE 2
SILMERIA



ROGUE GALAXY



GOD OF WAR 2



TOMB RAIDER
ANNIVERSARY



BIOSHOCK



PONADTO:

MANHUNT 2

SKATE

UNCHARTED

RAINBOW SIX VEGAS

LUMINES

MGS: PORTABLE OPS

PORADNIK **EXTREME**

9.90

9.90 PLN



HALO

TAJNIKI FABUŁY
KULTOWEJ TRYLOGII

Z NAMI

NAUCZYSZ SIĘ WYGRYWAĆ

FIFA

08

ISSN 1644-1195



9 771644 119921

HC ROOM czyli pokój Gracza

25

czyware PSP?
i softu (nie
mogę wgrać
5 soft w wersję
? Na co trzeba
anyem PSP? Jaka
emina czy
sko)

ko zależy od
całkowicie
czyli jeśli stan
nie działa jak
nie ma
później parę
nowych PSP
dobyć i mieć
producenta
nie.

ani używanego
stała płyty
ani przebiegni
wa daje się
ażni wiadomości
czy analog nie
tina. Uszkodzo
się specjalnie
być dobry
coni więc w
nieatczowi w
wywala ciemno
ani się one
nawdać. Z
tego problemu
tę z płyty z
arło pamięci
niama! Zauwa

...jest bezpolem
...brunną białą
...lowarką (choć na
...arzę wybrać?
...i, ze względu na
...yl (zapewniając
...awogół nie
...o) jest ułogiem
...grasz w białym
...Sona. Poza tym
...lży i ma wyjść
...dyktando) w

...do TV?
...potrzebny m
...ki

go kable i jedni
na tel. 222 22 22



ABLE
GANT



100%

a PSP 50m & 100m sa TV

z podrobie kabi-
wiska, są też

o poza granicami
dowolnego TV

Wieloletni YPBA
m. właśc. m.
dowiad. na gran.

1

1. [...] Witam! Pierwszego dnia wpadłem na pereję (po spędzeniu dużej ilości orzechów), żeby nie nudzić się w szkole, więc przyszaczyłem sprzęt i zabu gram. Na zdjęcie widak kompie PlayStation 2, laptop Asus oraz kilka gier i filmów (oh szał, polecamy coś na przeczytanie, wzięcie nawi - red.) Ale Jasiuś! Zdobnie

[illegible][illegible][illegible]

6. J. J. Powszechnie sobie przysiadł fotkę mego MC Rooma. Nie należę do pokolenia namiętniejszych Graczy, ale szalenie smakuję mi tak samo jak piętnastoletni lat temu, w zniknięciu z czy posiadaniem małej kolekcji kaszalek i froszkie glaz (wygląda niepozornie, ale sporo tego masz - nad J. Powszechnie dla wszystkich zapasów) i redakcji. "Marcin Buzzyński, Polak

[illegible][illegible]

O...J Włom ponownie! Dotknij piśmienia do Was jeszcze jako licealista przed maturą, dajcie student 1. roku polilogu. Tracicie się ostatnio

[illegible]

A photograph of a living room interior. A large flat-screen television is mounted on a white wall, displaying a blue car on a screen. Below the TV, there is a black console or stand. To the right of the TV, a tall, dark, cylindrical object, possibly a speaker or a decorative item, stands on the floor. The room has light-colored walls and a wooden floor.

1 [...] Tak wyszedł mój HC pojął. Standa składał
lewi razem z moim kolegą - zajął nam to 6 godzin
z przerwami na piekło. Konary i znowu z fotoblikiem
z 350 zł. Wszystkim merlekom Forzy polecam
taką inwestycję - w aucie sprawdza się załatwiają
podstawowe narzędzia, gładzi i wózek kół

PORADNIK EXTREME 11

Tipsy & Triki



Tipsy & Triki zawsze konyają się z cheatowaniem i ułatwianiem/podaniem sobie zabawy. A przecież gros z nich to ukryta bonusy, które mają umieć czasami nawet Gracze, a nie być ostatnią deską ratunku dla amatorów. Polecam zatem ich przestudiować nawet najgłębším wyjeżdźcom. [David Trzaski]

► Assassin's Creed [PS3]

Przytrzymaj R1 i L1 i wprowadź kombinację
0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1000 sztuk złota

► Battle Stories Midway [X360]

Na ekranie wytrzymaj przyciśniętą RB
LB, R1 i L1 wzdłuż RB – wszystkie misje
w campaign i challenge (do razu też
wprowadzają za każdą razem, gdy chcesz
zagrać)

► Command & Conquer Tiberium Wars [X360]

Zapewni grę jako NOD i więcej
+ 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – darmowe
oddziały

► Creak of the Titans [PS2, PSP]

Zapewni grę i trzymając R1 wzdłuż
0, 0, 0, 0 – Crash z dużą głową
0, 0, 0, 0 – ciemny Crash

► Crash of the Titans [X360]

Zapewni grę i trzymając RT wzdłuż
0, 0, 0, 0 – Crash z dużą głową
0, 0, 0, 0 – ciemny Crash

► Clive Barker's Jericho [X360, PS3]

Z menu głównego przejdź do bonus codes
i wpisz

BFUSBNFOLLUHAZ – automatycznie
złaziczone eventów znanich
BLASUR7583PF7 – Dominator Damage
GFGOR34W00637 – zwykłe regeneracja
zyta

VTL3244W0067C – nieskończone Absorbent
900025FKA7A7UJ0 – nieskończone rest
Cala

DEUKLH02PTM56 – duża ilość ataku
UHAKJKAUW5JCE – nieskończone
amunicja

KAJZ000410X090 – wszystkie pociski
0N4H6W1R10N458 – dodatkowe R1straty

► Darknet, The [PS3]

Waż! zdobyć accomplishment Keeper
of Secrets musi zostać zadzwonił pod 18
wskazujących numerów (kolejność dowolna)

555-6118

555-1230

555-1037

555-3947

555-1206

555-9932

555-9020

555-7694

699-2685

555-7892

555-0729

555-9847

555-5039

555-6567

555-6205

555-4569

555-7695

555-9665

Zadzwonił pod wskazane numery telefonów:

555-4263 – 26 Sports Drinking

555-5864 – 60ster Drinking

► Derbans, The [X360]

Zadzwonił pod wskazane numery telefonów
555-GAME – Special 2K Drinking
555-9994 – European Refueler Special
Drinking

► Def Jam Icon [X360]

Na ekranie ustawisz wprowadź

0, 0, 0, 0 – Far Joe

0, 0, 0, 0 – Dr. Chang

0, 0, 0, 0 – nowy track (It's Goin' Down)

0, 0, 0, 0 – nowy track (Make It Burn)

► Def Jam Icon [PS3]

Na ekranie ustawisz wprowadź
0, 0, 0, 0 – Far Joe

► Fight Night Round 3 [PS3]

Wybierz Chrisa Champ i zwin ich na
NEWVIEW – wszystkie walki (nieobowiązkowe)

► Full Auto 2 Battlelines [PS3]

Podczas gry wejdź do menu dźwięku i wpisz
100SCUSTOMER – Scroopy i Mini-Rockets
SIFPENGESOUNCUT – Vulcan i
Planettrawer
407MGSCARS – wszystkie samochody
MFEDQWHTHTHS – wszystkie misje

► Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 [X360]

Na ekranie wyboru młaj lub podczas pauzy
przyciśnij LT + RT + TYL i wprowadź
LB, LB, RB, 0, RB, 0 – 100% życie
RB, RB, LB, 0, RB, 0 – nieskończone
amunicja

0, 0, 0, RB, LB – nieskończone drużyna
0, 0, 0, RB, LB – nieskończone Scott
Mitchell

RB, RB, 0, RB, 0 – wszystkie misje

► Godfather: The Don's Edition, The [PS3]

Zapewni grę i wprowadź kombinację
(dokładnie co 5 minut)

0, 0, 0, 0, 0, LB – 5 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, RB – max amunicja

0, 0, 0, 0, 0, LB – pełne życie

Wprowadź w menu głównym „Join the
Family”:

0, 0, 0, 0, LB – wszystkie finisy

► Godfather: Bloodhead Edition, The [Wii]

Zapewni grę i wprowadź kombinację
(dokładnie co 5 minut)

0, 0, 0, 0, 0, LB – 5 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, RB – max amunicja

0, 0, 0, 0, 0, LB – pełne życie

Na ekranie Film Archiwum wprowadź kod

0, 0, 0, 0, 0, 0 – wszystkie finisy

► GTA: Vice City Stories [PS2]

Podczas gry wpisz:

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – pierwszy zestaw
broni

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – drugi zestaw broni

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – trzeci zestaw broni

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – wszystkie znaki
drożności

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – kluczyk Cig (kluczyk)

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – kluczyk Cig (kluczyk)

LB, RB, RT, 0, 0, 0, 0 – zmniejszenie
samochodu w pobliżu

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 tyś dolarów

0, 0, 0, 0, 0, 0, 0 – 1 ty

TOP10 Placzonego DS?



Jest i będzie na DS więcej niż 10 tytułów, ale które z nich warto kupić? W tym zestawieniu mamy wybranych tytułów, które w naszym ocenie są najlepszymi. W tym zestawieniu mamy wybranych tytułów, które w naszym ocenie są najlepszymi. W tym zestawieniu mamy wybranych tytułów, które w naszym ocenie są najlepszymi.

THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS



DEVELOPER: NINTENDO
POLSKI WYDAWCA: NINTENDO
DATUM: RFG / PRZYGODOWA
ORIENTACYJNA CENA: 199,00 ZŁ

Pokojne opowieści, epicka przygoda w baśniowych realiach i jednocześnie chyba najlepsza gra na DS, w pełni wykorzystująca potencjał dotykowego ekranu. Jak bohater, Link, przekształca powannę przez użycie przycisku...

NINTENDO DS

2. SUPER MARIO 64 DS



DEVELOPER: NINTENDO
POLSKI WYDAWCA: LUKAS TOYS
DATUM: PLATFORMOWA
ORIENTACYJNA CENA: 99,00 ZŁ

Super Mario 64 był pierwszym wielokrotnie nagradzonym tytułem, który przetrwał na DS. W tym zestawieniu mamy wybranych tytułów, które w naszym ocenie są najlepszymi.

3. PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY



DEVELOPER: CAPCOM
POLSKI WYDAWCA: LUKAS TOYS
DATUM: PRZYGODOWA
ORIENTACYJNA CENA: 119,00 ZŁ

Doskonała gra przegrywająca przez 3 osoby. Jak bohater, Phoenix Wright, przekształca powannę przez użycie przycisku...

4. CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW



DEVELOPER: KONAMI
POLSKI WYDAWCA: BRAK
DATUM: PLATFORMOWA / RFG
ORIENTACYJNA CENA: 99,00 ZŁ

W tym zestawieniu mamy wybranych tytułów, które w naszym ocenie są najlepszymi. W tym zestawieniu mamy wybranych tytułów, które w naszym ocenie są najlepszymi.

5. ADVANCE WARS: DUAL STRIKE



DEVELOPER: INTELLIGENT SYSTEMS
POLSKI WYDAWCA: LUKAS TOYS
DATUM: STRATEGICZNA
ORIENTACYJNA CENA: 99,00 ZŁ

W tym zestawieniu mamy wybranych tytułów, które w naszym ocenie są najlepszymi. W tym zestawieniu mamy wybranych tytułów, które w naszym ocenie są najlepszymi.

6. TRAUMA CENTER: UNDER THE KNIFE



DEVELOPER: ATLUS
POLSKI WYDAWCA: BRAK
DATUM: ZWYCZAJOWA
ORIENTACYJNA CENA: 109,00 ZŁ

W tym zestawieniu mamy wybranych tytułów, które w naszym ocenie są najlepszymi. W tym zestawieniu mamy wybranych tytułów, które w naszym ocenie są najlepszymi.

7. NEW SUPER MARIO BROS.



DEVELOPER: NINTENDO
POLSKI WYDAWCA: STALDHALER
DATUM: PLATFORMOWA
ORIENTACYJNA CENA: 119,00 ZŁ

W tym zestawieniu mamy wybranych tytułów, które w naszym ocenie są najlepszymi. W tym zestawieniu mamy wybranych tytułów, które w naszym ocenie są najlepszymi.

8. TONY HAWK'S PRO SKATING



DEVELOPER: VICARIOUS VISIONS
POLSKI WYDAWCA: LEM
DATUM: SPORTY EKSTREMALNE
ORIENTACYJNA CENA: 199,00 ZŁ

W tym zestawieniu mamy wybranych tytułów, które w naszym ocenie są najlepszymi. W tym zestawieniu mamy wybranych tytułów, które w naszym ocenie są najlepszymi.

9. ELITE BEAT AGENTS



DEVELOPER: ANG
POLSKI WYDAWCA: BRAK
DATUM: MUZYCZNA
ORIENTACYJNA CENA: 129,00 ZŁ

W tym zestawieniu mamy wybranych tytułów, które w naszym ocenie są najlepszymi. W tym zestawieniu mamy wybranych tytułów, które w naszym ocenie są najlepszymi.

10. PUZZLE QUEST: CHALLENGE OF THE WARLORDS



DEVELOPER: INFINITE INTERACTIVE
POLSKI WYDAWCA: BRAK
DATUM: LOGICZNA / RFG
ORIENTACYJNA CENA: 199,00 ZŁ

W tym zestawieniu mamy wybranych tytułów, które w naszym ocenie są najlepszymi. W tym zestawieniu mamy wybranych tytułów, które w naszym ocenie są najlepszymi.

W tym zestawieniu mamy wybranych tytułów, które w naszym ocenie są najlepszymi. W tym zestawieniu mamy wybranych tytułów, które w naszym ocenie są najlepszymi.

BIBLIOTEKA GIER NA DS. OK. 350 TYTUŁÓW

win

...jak coś dla siebie znajduję
...niezobowiązujące zrodzi-
...wanie, które sprawia,
...o wiele! Czuję, że
...długo jest mi tylko
...różne sposoby - w
...nierzeczyliwych ludziach
...i) doskonałych
...zostawiają
...i) dając wysoka
...[Kula]

FT AUTO
VICE CITY

DEVELOPER: NINTENDO
POLSKI WYDAWCA: NINTENDO
GATUNEK: PLATFORMOWY
ORIENTACYJNA CENA: 200 ZŁ

...wzrostu" i przez
...długiego nadek
...wzrostu. (Maj) Zespo
...gry jest imponują
...sacjami bez
...lini fabularnej. Gł
...gnieć, ale jest to

ELDA: 3. METROID PRIME 3: CORRUPTION

3. METROID PRIME 3: CORRUPTION

4. SUPER PAPER MARIO

[illegible]

Jedną z najbardziej niezwykłych grup FPP, wyróżniającą się m.in. świetną atmosferą. Nie jest to białobryta stroszanka, choć walka z obcy-
mi za pomocą wyjątkowych sztuczek (broni) odbywa się tożsamo-
ści. Duzi nadciśnięci pozostają na ekspozycji
(norma jest całkiem spora co do wielkości) z
stażkami niekwestionowanymi, w szczególności
wieloletnie skomercyzowane zagadki i do-
wody, a także ich własne, które są bardzo
cenne. Widać, że Włochi i Niemcy, które
opierają się na klasycznej tradycji

Current and Future Trends in the Field of...

[illegible]

6. ZACK & WIKI: QUEST FOR BARBAROS' TREASURE

6. ZACK & WIKI: QUEST FOR BARBAROS' TREASURE

7. TRAUMA CENTER: SECOND OPINION

DEVELOPER: ATLUS
POLSKI WYDAWCA: NINTENDO
GATUNEK: ZPĘCZNOŚCIOWA
KONTAKTOWA DZIAŁALNOŚĆ: AGO 2001

Jedną z najlepszych gwiazd GameCuba, mieszkanka Toronto z grającego w "Metallicę" w wieku na 16 lat jest już zbieżna doświadczenia. Autorki wzbogacił się o sytuację stworzenia w "Młodych Wild" pamiłki, w rolę bohaterki. Jednak nie to sprawia, że zafascynowała ją gra. Jej filmowy sposób przeżywania przygody nie mylił najbardziej znaną historię, w której autorka doświadczyła najbardziej. Bardzo dobrze sprawdziła się w momencie, kiedy na długo pozostają w pamięci.

Przygotowałam punkt ifi o ilek (godzi naszych czasów. Kłoda z zawa tych w gros planach to żywy znawca zagadek, których rozszyfrowanie wymaga odpowiedniego wykorzystania złażających się w danej lokacji przedmiotów i mechanizmów. Ich używanie samo w sobie wymaga bowiem takowej manipulowania, które jest już prawdziwie i nie wirtualne. Po ciekawym premyśle, o ilek przetransformuje w świetle architektury i

Jeszcze z niemiłą przerwą, w których trzeba było włożyć w chłapki. Głównym celem jest przeprowadzenie operacji, wykonywanych wg schematów włoskich dla danych ochotników. Do zderzeń należy im w rzeczywistości skłonić wybrane chorego fragmenty skóry, ustawienie rób obcych, zaszywanie nam, szukanie przyczyn choroby za pomocą USG i składanie kości. Wysłęzki to robimy za pomocą Włosa. W głąb kręgi są głównie wprężki i szpilki. Chłodzi jest to przeprowadzanie, również w niej używa, musi być przeprowadzanie na wszelkie możliwości i

9. WARIOWARE: SMOOTH MOVES

9. WARIOWARE: SMOOTH MOVES

10. MARIO & SONIC AT OLYMPIC GAMES

AT OLYMPIC GAMES
DEVELOPER POLSKI WYDAWCA. NINTENDO
POLSKI WYDAWCA. NINTENDO

[illegible]

ORIENTACYJNA CENA

„Imprezowci” propozycja na Wili od samego Nintendo. Znalazcie się w sam porządk 200 klockach mini-gierm w telefonie, balansowanie na wąskiej kuli, wkładanie palca do nosa, plikowanie samolotu z karłowatym pająkiem, rozcieranie przypadków zbieranie papaju to tylko niewielkie cegiełki z serii. Spółzawiera charakterystyczne motywy wystrójnych gier Nintendo (zaczynając od oryginalnego Mario Bros., Metroid, Animal Crossing).

GATUNKI PARTY GAMES
ORIENTALNYJNA CENA 220 ZŁ

Jeden z najlepszych „japońskich” tytułów na Wii, który ze względu na stylizację i tematykę, wywołano prawie zawsze i w stosownych momentach zarzuty o kradzież kategorie – na tyko Graczy Gm zawiera 24 anime i kategorie dyscypliny sportowej, w których bierz udział przeciw z dwoma różnymi drużynami: Maru i Servisu. Serwisem we wszystkich konkursach jest bardzo proste, by być, należy jak replikację wyrażenia kłopotliwych, by skoczyć – wewnątrz gryżak w obopojemnie przeciwnie, i tak dalej. Serwisu gracz nie ma czasu na...

[illegible]

CASTLEVANIA

z cyklu
W IMADLE

Jeżdża z najbardziej charakterystycznych serii w historii gatunku wideo: jeśli sobie już poradził 26 tydzień, ukazała się na kasetach, platformach (wliczając w to również komedki) i klasyki się niezmierzłą popularnością od 21 lat, stając się znakiem rozpoznawczym Karami. Sąże Gwieździści bór wahań: można nazwać tegoroczną, jej poprzednik, "The Hunt for October 31st" (czyli "Hunt for Halloween"), który to był oddział Konami stworzył zainkubował całej serii – Vampire Killer na komputery MSX2. Producentem był był Akio Nishio. A sama gra mocno odpycha od późniejszych Gwieździści, dlatego wielu Graczy, zwłaszcza w USA (Vampire Killer nigdy nie ukazał się w Ameryce), w początek serii uznaje dopóki wydawnik różnił tytuły Gwieździści na NES-a. Chronologia wydawnictwa jest mocno powielona. Przytoczę w kaskadę części marny do czytelnika z innymi danymi w tym celu: w 1985 roku, w 1984 – Gwieździści: Lament of Innesman, a później, na 1986 – Gwieździści: Dawn of Storm". Inspiração do stworzenia jest by: z jednej strony kultura (Isma Ström, pl. "Dracula", z drugiej – history z pierwszej połowy XX wieku, m.in. "Nosferatu", "Frankenstein", "The Mummy"). Wyraźnie też widzę zaoszczędzania twórców nawiązując popularnym wówczas anim "Vampire Hunter D". Bohaterami opowiedzi są prawdziwie łowcy wampirów, którzy zabrać odrobienie roku z krwi wampirów, które to jest główną powód wypowiedzi politycznej Gwieździści. Akcja dzieje się zawsze w ponurym zamczysku (i przyległych terenach) należącym do przywódcy krewiopolcy (Bohater na swe drogie nabożeństwo kordy różnorodnych przeciwników: zamykając od zwykłych niepotrzeby i szkieletów, poprzez zjawy, liczących, obłąkanych, zbroje, politycznych band, docierając w końcu do finalnej walki z "złotyim" gospodarzem, zbrojnym zbrojnym, który zamyka w niej na ostatnią chwilę, ale nie zachowawszy się niepowodzenia chwytając się zbrojnymi i ma do dziś spore grono zapożyczonych chwytów. © Mateusz Rucinski

VAMPIRE KILLER

Platforma: MS-DOS

30 Działki ościeli! sły w...
polowania w spoczynku...
kroświe, Dziarski...
Dziarski Luboński tylo w...
oddziedził po ojcu...
działki, aby powstrzymać...
działki. Konstrukcja...
podobna do polnych...
planów... przypada...
rozprawy, jednak...
podzieleny został na...
konst., w których...
ukryty... boby...
W... do... 2...

10. [View all posts by](#) [Boris](#)

[illegible]**■ CASTLEVANIA**

Platforma: NES

30. Piweczka czytelni w jej przyjemność zagradzają postacie NES-a, zawiera wyposażenie z Vampira Killa w postaciach (zmiennokształtnej formie (grafiki, a także). Zrealizowano dzięki tym sposobom rozgrywek - nie ma się jak na przykładzie klasycznego podziemia przed serbami - szklany obiekt.

HAUNTED CASTLE

Risk wychodzi: 1000
Platforma: Arcade

z Castlevania znalazła równie wiele w salonach gier, ponieważ kto miał okazję przebiec jej arcańską ośloną - z automatu graniczyło z audiodziwem podobną historię. Kłótnie z pierwowzorem Castlevania nie miały być ostatecznym rozstrzygnięciem, ponieważ znowu bohater z Drakulu. Ponownie walczył z ręką Simona Belmonta, który

STORY

ym kultu-
n kosmitów. Co
skonstruowaną
a także
wienia lektury

bieg nieprzeznaczony dla najsilniejszych pociągów. W efekcie drożdże nie zostały zastąpione prostakami, a jest jedynym znanym z grupy specjalizacji znanym zgodnie z "wyborem krowy" poprzez Sierpca. W miastach wychodził z klubu Threshold, co w porównaniu z "Mawem" "Hito", byłby bohaterem, w końcu ostrzeżenie ostrzeżenie "Problemy natury, które nie miałyby ostrzeżenia pokoleń ostrzeżeń, co stanowiłoby ich miejsce stałe się na (i) w celu pomocy

[illegible]

Supreme Command
High Charity
eluchany zarcudie i
each omz nieupitnow
nie pomogasz zmi

[illegible]

regulując Giant Journey oraz wytykając karnetowe Prochetty.

Odesłali tysiący lat świetlnych od Ziemi, Master Chief i Cortana wiedzą już co trzeba robić, gdy z pokładu UNSC in Amber Gład widzą krystalizację (ob. Jeleni Holo). Zaczynają szukać sposobu na deaktywację konstrukcji, zanim uruchomi ją wróg. Po drodze odkrywają kabinę Pilotów z Regret i jego dwójki - postanawiają go zgłosić, ale szybko jest Pilot z Truth, który zamknął pomieszczenie.

[illegible]

do placowania linki, „główni przyjaciele”, ich miejsce zajmuje nasz Brat, który zadaniem jest także ostrzec wybrańców swojej gospodyni. Podkreśla podobieństwo do planetoidy. Chwał jest świadomem wielu konfliktów z udziałem Czerwieni - „zbyt wielomilny problem” ustawił w ten sposób Jemu oraz Corbinie i Intrydze wrogich okolic. Przepowiedni wyrażają ją jako dodatkowy przykład bezwzględności Elita, nie dostrzegając własnej dezorientacji. I chociaż w swych sądach, John dociera do Przekształt Tułh i Miercy, boryka jednocześnie z wielkimi pogmatzaniem szerszego Johnnie i Mierzei Kyesen oraz stałki Rood. W jego wyniku głębi Przepowiedni - Niesie bohater wspaniały, ale Przepowiedni Tułh, dociera do





UNITED KINGDOM: CHALLENGES

Scotland Challenge 1
 Nat' Trk Challenge 1
 Defending Challenge 1
 Scottish Cup
 SPL
 League Cup
 F.A. Cup
 Johnson's Park Trophy
 Coca-Cola League 2
 Coca-Cola League 1
 Coca-Cola Championship
 Barclays Premier League

Scotland Challenge 1



250 Pts

Use Scotland's settings to assign your club 0 subs available. Win the match.

 Back  Setup Challenge

■ W Fila możesz się zrelaksować z wieloma wyzwaniami połączonymi ze sobą rywalizacją. Zbierz kolekcję zdobywając punkty, dzięki którym możesz kupić nowe stroiki czy stroje. Zakończ wszystkie wyzwania i zdobędziesz 1000 punktów.

Poly

24

24



1 INFO-PACK

platforma	PS2
rodzaj gry	akcja/strzelanka
grywalność	RPG
liczba graczy	1
czas gry	10-20 godzin
ocena w GIGANT	7 (złoty)
ocena w PC EXTRIM	7 (złoty)
ocena w PC EXTRIM	7 (złoty)

na podstawie opinii recenzentów i opinii użytkowników
z dnia 15 października 2001



ROZDZIAŁ 1: Defiers of the Gods

Soldo

Swoje prognozy zaczęliś na ulicach portowego miasta Solde. Mając w dupie nieznalazł cię, czyli niezapamiętanego Rulasa, można powiedzieć, że bezpiecznie przy ewakuacji najbliższych dungeonów. Ale do czego? Znajdujesz nie przewidywaną zrywającą NPG, a nie przewidzianych demonów. Istnieć w lewo na główną ulicę i dalej w ten kierunku. Na niedługą planację spoglądaś bosa, którego możesz nakłonić do walki. Zbliżasz do niej trzaskając, kiedy biegałaś dalej już wypalającego Rulsa Solde. Na wież do zwiastka znajdujesz się domki z niewielkim wiatkiem, którego przyciągają parę białych szkieletów dla wypchnięcia kolejnego adekwata.



Komandzie zerknij na ścianę rzeźbionego wnętrza dungeonu. Wygląd z powrotem na owadzie powraca. Słyszysz coś znowu na lewo, by wyjść z dungeonu. Możesz jeszcze próbować wymusić na złączy Dm Gwiazdy oraz Leather Mail (Najlepsze). Na czołowym przeciwniku, Alona i bosa, na razie są już tylko zły Red Soul Flame. Na mapie świata wybierz lokalizację Last Forest.

Last Forest [Składowe (U), One Wolf (B), Bullet Swell (K)]



Przebieżesz na kółko. Miałeś nie walić. Błąd się okazał niefortunny, na bierze wznoszący dół owierza (B) na palce i odpowiadającą proporcjonalnie w podłubny. Po doborowej ilości szosowej w prawo. Na drodze z kolei planują musze

zamknąć wroga spiesznie łobozem i skorzystać z tak utworzonej platformy, by wspiąć się wyżej. Miał ci się na napaści swojego przeciwnika Fethering. Miałeś. Jest to jeden z lepszych magików w YPO, bowiem dostaje skill Break Up i ma bardzo krótką palnię. Zdarze W dungeonie zwiastować przeciwnik. W dungeonie zwiastować przeciwnik. W dungeonie zwiastować przeciwnik.

Royal Underground Plot [Składowe (U), One Wolf (B), Bullet Swell (K)]

Widno się na krawędzi góry, by dążyć do 400 GTH-wa w woku. Następnie krótkość musiał użyć krótkiego przeciwnika jako platformy. (B) i przeciwnik się do następnej planacji. Po powrocie do w prawo, że omdlałeś i miejsce spoczynku jednego z braci Elnierow (zły przeciwnik). Po chwili, znowu kłóć się wyżej. Wykorzystaj, znowu kłóć się wyżej. Wykorzystaj, znowu kłóć się wyżej. Wykorzystaj, znowu kłóć się wyżej.

W pomieszczeniu na lewo znajdziesz Leather Bosa i może niezapamiętanego przeciwnika. Wyjdź z kłóć się wyżej. Wykorzystaj, znowu kłóć się wyżej. Wykorzystaj, znowu kłóć się wyżej. Wykorzystaj, znowu kłóć się wyżej.

Boss: Ballistic Rhino (G, B)

Przebieżesz krótkość przeciwnika. Wykorzystaj, znowu kłóć się wyżej. Wykorzystaj, znowu kłóć się wyżej. Wykorzystaj, znowu kłóć się wyżej. Wykorzystaj, znowu kłóć się wyżej.

ROZDZIAŁ 2: Darkness in Dipan

Dipan

Po odpozycji w lewo wspiąć do kolejnej planacji, w której znajduje się przeciwnik. Zauważ, że masz przeciwnika, który składowo do lewej. Wykorzystaj, znowu kłóć się wyżej. Wykorzystaj, znowu kłóć się wyżej. Wykorzystaj, znowu kłóć się wyżej.

Dipan Castle [Składowe Soldier (G), Warrior (B), Living Armor (B), Gassin (D)]

Istnieć w lewo, następnie w dół i w prawo w górę składowo. Po powrocie przeciwnik Leather Bosa w lewo przeciwnik składowo przeciwnik. Wykorzystaj, znowu kłóć się wyżej. Wykorzystaj, znowu kłóć się wyżej. Wykorzystaj, znowu kłóć się wyżej.

Wzrost i Twoje postacie przemienia się. Dławię głowę, by odwrócić uwagę słuchacza. Wędruję między ROM i słabością Ręć, więc bierzę sobie coś z wyjątkiem. Kiedy Pienię Ręć, jest to...
Czas wolny, ponieważ słuchacz, z tym wątpliwością, to...
Wzrost zęby go (poisson) i ciekaw, że nie wypada, to...
Wzrost do 11M! Wzrost po prostu wyjechał...
Wzrost. Należy pamiętać, że po prostu zalecałem...
Wzrost Lightning Bolt albo Thunder Storm, dowodem...
Wzrost na narządzie tego słuchacza, jest obliczane z...
Wzrostem, ponieważ moją formą, która: Hów w słuch...
Wzrost, by nie dać się uderzyć, ponieważ słuch...
Wzrost na bardzo niski. Jest podobny, więc daleko...
Wzrost, że ponieważ, do „zawieszki”, a wtedy...
Wzrost, że trybny, na podnie 12, przywrócić...
Wzrost i ciekaw, że po prostu wyjechał, z tym odległym...

[illegible][illegible]

Po pozegnaniu kuzyna
admiralą Treutsem
Bleasling, Ten Sevelston
miał się przysłać przy
zabójczym demow
od kłótni wrogich
grup. Pamiętaj
o wykapaniu w
tym dungosie
Sevelstone'a. Pościel
Pił Bleasling, by
zawiesić naciąg go
ze sobą. Modnie
jut wyjdź na mapę
świata i zasuwał
do Comander.
Nity dokonać
zbieżności, którego
wykonawca.

Wierzę, że w końcu porozumiewaj z facetem rozmawiającym z kobietą, by otrzymać Mignę Polon (wzajemnie, by odzyskać nieśpiące kwesty). Teraz możemy odwiedzić Viffrone

Przy wejściu do linii startu
proszę, abyście harmonijnie
działała na tej samej
podstawie, co z kolumnami
notami, tylko że tymi samymi
notami znowu się nie
mówi. Zostawmy ten kwest
ni. Wskazano tutaj także
wielokrotnie, że każdy
wielokrotnie powtarzając
przez siebie z
całym sercem i
z wielką siłą
znowu się nie
mówi. Flowers (całkowicie 10
min. max. 10 min. 10 min. 10 min.)
zostawmy do dowiedzenia

[illegible]

Wszystkie stawy w tej lokacji są wrażliwe

W tym czasie, kiedy w Warszawie odbywał się pierwszy koncert zespołu Fire Storm, w pociągach szła fala samobójstw. Właściciel sklepu, w którym przebywałem, powiedział mi, że w tym czasie, kiedy w Warszawie odbywał się pierwszy koncert zespołu Fire Storm, w pociągach szła fala samobójstw. Właściciel sklepu, w którym przebywałem, powiedział mi, że w tym czasie, kiedy w Warszawie odbywał się pierwszy koncert zespołu Fire Storm, w pociągach szła fala samobójstw.

[illegible]

Amica Cię dotąd była przemożna

[illegible][illegible]



Pakowanie Leon

Złoty najdłuższy Leon i Ang w proporcji Leona i Dylana w odpowiedniego czapkę, aby odpowiednio dla naszych wojowników. Należy pamiętać dobrać.

Należy, szanse w Gwiezda Północna (Pół Law) (przydaje się Gwiezda, tak by zmniejszyć wartość przeliczenia).

LEONE	
Level	Ochronowy herb
20-34	Expert's Experience
35-39	Expert's Experience
40-44	Expert's Experience

ARNGRIM

Level

Ochronowy herb

20-34	Expert's Experience
35-39	Expert's Experience
40-44	Expert's Experience

LEZARD

Level

Ochronowy herb

20-34	Expert's Experience
40-44	Expert's Experience
45-49	Expert's Experience

DYLAN

Level

Ochronowy herb

20-39	Expert's Experience
40-44	United Sword, Great
45-49	United Sword, Great

[illegible][illegible]

PLAN	
01	Disarmatory Item
02	Expert's Experience x2, Ambrosia
04	Undead Sword, Expert's Experience, Ambrosia
06	Undead Sword, Sword of the Monk, Ambrosia, Expert's Experience



...i straszny, że mały w lewo. Jeśli nie...
...i straszny, że mały w lewo. Jeśli nie...

Waż: White Dragon (Dr, G, S)
...i straszny, że mały w lewo. Jeśli nie...

Waż: (Zhethog (B), Guardian (D), G, S)
...i straszny, że mały w lewo. Jeśli nie...

Waż: (Zhethog (B), Guardian (D), G, S)
...i straszny, że mały w lewo. Jeśli nie...

Waż: (Zhethog (B), Guardian (D), G, S)
...i straszny, że mały w lewo. Jeśli nie...

Waż: (Zhethog (B), Guardian (D), G, S)
...i straszny, że mały w lewo. Jeśli nie...

Waż: (Zhethog (B), Guardian (D), G, S)
...i straszny, że mały w lewo. Jeśli nie...

...i straszny, że mały w lewo. Jeśli nie...

Boss: Freya (Go)
...i straszny, że mały w lewo. Jeśli nie...

RÓŻNIAŁ: G

The Twisted World Tree
...i straszny, że mały w lewo. Jeśli nie...

NOM-50% Flak +60% Możesz udać się do Agardas, w mieście do Hall of Valhalla, gdzie w Hrapecu, w którym walczyłeś wcześniej z Freya, znajdziesz szereg nowych przeciwników. W Orlander są przeciwnicy, co ma do powiedzenia kurczak, a następnie idź do Kaledon i pomeń z chłopcem, którego możesz wcześniej podwoić OTH. Jeśli defekci nie walczyli; więcej niż 300 OTH, dostaniesz w nagrodę najlepszy hełm sword na ten czas. W Orlander Castle otrzymasz kolejny dodatkowy przedmiot od jedynego z żołnierzy Czas wyprzedził się do ostatniego lokali.



...i straszny, że mały w lewo. Jeśli nie...

Boss: Homunculus Lezard (M), Homunculus Silmeria (Go, U)
...i straszny, że mały w lewo. Jeśli nie...

Zachowaj starą grę i idź do góry i następnie
...i straszny, że mały w lewo. Jeśli nie...

Boss: Lezard Valeth (M)
...i straszny, że mały w lewo. Jeśli nie...

Waż: (Zhethog (B), Guardian (D), G, S)
...i straszny, że mały w lewo. Jeśli nie...

Boss: Transcendental Being (M)
...i straszny, że mały w lewo. Jeśli nie...

Boss: Anarchic Entity (M)
...i straszny, że mały w lewo. Jeśli nie...

To już koniec przygody! Nie wyciągać...
...i straszny, że mały w lewo. Jeśli nie...



ROGUE GALAXY

komernego pasażu i użył na swój sposób
zabójczego pędzla szwela. Korytnak naj-
widoczniej przesiąkał i Nady rozpoznawał kłę-
bienie jego palców i skowyt na zaciętych żyłach
coś do zniechęcenia, czysto kłopotliwy, szum-
nięty. Solanki pusteliły w kierunku podłogi i
Nady był pewien, musiał podłożyć pod nogi
chlebne proszki. Po jej wyświeceniu znowu
północ i Nady skrzyżtował dłoń w tym kierunku
wchodził i zaciął się bezbożny, aż rozpoznal
Nady zaciętą Q! wykruszoną do wiadra. Tę-
żewiódł do ostatniego skrzyżtowania dłoń i
ścisnął na wózek, przewręcając do tyłu. W
kierunku, przynajmniej dla jednoczesności
burzenia.

...wielu parafian. Wzrost ni-
...Po zainicjowaniu wód do
...swoje króki na złącze
...w tym kierunku, a
...Terror led nie potu-
...ciąg dźwięku. W środku
...y podaje Ci Power Cl-

[illegible][illegible]

Wielkie pułki na dale bosta. Oczyszczać od
Simona Monogranu Słot, który umieszczał Ci
Wyszytymie lampowych platform, po których
będziesz mógł dotrzeć się do wielkiego
punktu na płaszczyźnie. Wyświetlać wyso-
kości na białej linii i użyć jej na spomnienie.
Wszystkie z stworzonych pół sferycznych i zacię-
tych wielkich strun w Białymandry. Kiedy
zaczynasz jej wysiłek, natychmiast zobaczysz,
długość w samym. Uszczelnienie jednak nie opier-
dziejnie bosta - kiedy będziesz się palić.

elementem. Idź do Burn Shop i kup Mine ID card.
Wyjdź z lokacji, a zostanie Ci zainstalowany prawniczy pakiet narzędzi.

rozprawy z ról grupowymi atakami, a następnie skłoni



się z powrotem do baru
 Po scenie odegranej
 (średni buciyski mianin
 zainicjował się w Myr
 Station. Nie robiąc już
 śledztwa, idąc prowadził do
 postągi. Ładny się do średni
 i skłonił do Rockbeller
 Minął kiedy załaził
 na stację, wypłyn
 zachodnie przebieg
 i wrócił do samej
 kopani.

**ROCKBELTER
MINES**
kół droższą prowadzącą

[illegible]

ROSS, EARLY ANDERSON, ROSS, 1990

[illegible]

PODSUMOWANIE

...nie powołał się na prawo do wyłączenia z sądu
sędziów i nie przystąpił do obrony.
W tym czasie sędziowie byli już w drodze do sądu.
Wykorzystał ten moment na doświadczenie publiczne.

z wygraną konsekwą podritt do Great Tablet
den ze skarbów w tym obszarze (na północ
schodzie) zawiera Heavy Attachment w
ryznie ukrytej iu datę skąd. Teraz moda
portowali się do Angela's Bar, by zakończyć

ROZDZIAŁ 7

USA, JALGIN RESIDENTIAL AREA
 sportują się do obciążenia „residential” i przybliż
 do metra eventów. Po ludzkiej scenie
 bierz się na rampach

WAZARD DESERT

Wskazywał Cię do celu. Po dotarciu do ruin
zaczynał aktywować teleport, a następnie
spędził więcej niż godzinę na następnym
czwartym, tym razem z kupcami. Idź odrobić na
dzisiaj, a później na zachód. W następnym
czarny dotarł się na drugą stronę, a później

znajdącej się kolumny transportu
w nowej lokacji! Idź na dół po
schodach, a później na północ
i do góry. Zwróć tu uwagę, wróć
i wyjdź tym samym drage-
m na zachód, idź na południe, aż
dotkniesz do muru. Weźkisz do góry
i ujdź się na południowy zachód.
Korytarz drogi do nieznaj-
płany (złazek Blue Chest), idź
na północny zachód, a później na
zachód do otwartej przestrzeni.
Teraz skocz na południe i jeczno
na na zachód, aż dotniesz do
transportu. Zachowaj konsekwencje
stan gry i wyjdź po stopniach do
nieznanego obszaru..

DOŚĆ, ALE
Nigdy nie ustakuj tego wraga,
kiedy walczyłeś z nim, walczył z tobą.

...wspierają swoje córki (i ich mężów) w zacieśle do zwyciężonych (bosów). Pamiętaj, że to matka, której nie musiał wygrać...
...wypierają, że odwołują swoich kompanów na ich własne determinacje i sam bezkrytycy jedynie błosławieństwo oraz cięciwa zadowolonych, aby być po chwili się zakochali. Pamiętaj, o tym, że nie ma czasu, aby być na moment, gdy się zakochać w jej córce...
...wtedy jest zawsze najpiękniejszą i nie odwrócić.

[illegible]

nie zerwali w sztabie
i od ostatecznej rasy. Zwa-
żamy się, po kilku mi-
nuty się autoryzacja.

DODATKOWE STROJE

Nazwa strój	Opis
Jungle Cat	Spisisko jaskrywa
Princess & Duke	Przy wesołości na białym dobie, w dżungli. Aby się do nich dostać, musisz iść po palenisku obrotowym przez szkiełko, Monokiję Shit
Dement Cat's Outfit	Złoty wesołość na palenisku Alibi
Garden's Uniform	Złoty wesołość w Hunter Ranking, a później przetrwać z Mro i Galaxy Goo
Tribal Two Piece	Północny The Rancid Lady Hunter w Wied
Phantom Robe	Do zniknięcia w ułajki zniknięcia w Wied
Mr. Mysterio's Attire	W Mungu, za pomocą arkitek
Swordfish	Złoty Ghost Ship Extreme
Angry Sheep	Wypięty Hunting Record i pomów z Mro
Royal Scientist's Outfit	Złoty w korytarzu Ruiny, Przed odcieniem do zbliżenia Ruiny i Dr. Chimera
Sir Trevor's Outfit	Złoty wesołość w Jaskini, szkiełko po starciu z Johnem
Swift Beloved Hair	Złoty wesołość w korytarzu i pomów z Mro
Dawn's Outfit	Północny wesołość z Mro i w korytarzu
Zeromaru's Armor	Wydł do wesołości niedostępnej obywateli z Sir Factory Północny, wesołość i obywateli
Effect Armor	Złoty strój w Dr. Północnikach Lab
Reactor Armor	Do zniknięcia w Sygnalizator Alibi Ruiny
Ironium Armor	Słabość wesołości w korytarzu i pomów z Mro
Złoty zbroja	Złoty zbroja Alibi Ruiny
Herald Fly's Sweater	Złoty wesołość w Item Ship Corbie (Alibi Wied)
Traditional Outfit	w wesołości w Ship Tower (Wesołość w Wied)
Zerog's Outfit	Złoty wesołość w Ruiny
Shit's Outfit	Złoty wesołość w Ghost Ship Extreme
Lupine Coat	W wesołości w korytarzu Ruiny w Wied
Wardens's Coat	Odcienie zbrojni Star w chacie Sier w Jaskini
Zwerdner's Gi	Złoty w parku wesołości w Mungu
Midnight Cloak	Wypięty Frog Log i pomów z Mro
Village Hood	W wesołości w korytarzu w Złoty Wied Street
Riding Outfit	Wesołość w korytarzu, Shitless Alibi
Laid Coat	Wesołość w korytarzu, Shitless Alibi
No Tech Mower Hair	Złoty wesołość w korytarzu Ruiny w wesołości Alibi Ruiny Dr. Północnik
Longdancer's Armor	Złoty w korytarzu w Złoty
Heavy Attachment	Złoty w korytarzu w Złoty
Demonic Attachment	Złoty w korytarzu w Złoty
A.D. Head Jacket	Złoty w korytarzu w Złoty

[illegible]

55

[illegible]

Prosić na platformę po lewej i w środku użyć
dźwigni. Bohowie oraz na pewno czuć kolce
W podłodze. Poślizgnięć do ściany po lewej na
wprost i dalej na nią słomę i kolce. W. 10.

[illegible]

Użyj dźwięki, a pojedziesz na górę. Otwórz
strzałę za sobą i skocz w lewo po Dżargon Eye.
Po linie wejdź na górę [5] i zjedź w nią.
Zawracaj na dół i wlecz po bezdrożach
platformy na strąpy wyścił i na półkę po
lewej. Mówi pokasła komora. Użyj dźwięki.
Po doświadczeniu po lewej wejdź na górę i przejdź
na tuf. Złazisz śluzowate kauluchy (były
wielokrotnie pokasane na antenach). Z wejścia po
lewej zbierz szronowe łaby, a z prawej wysoki
kolczak. Użyj dźwięki. Kolczak postaw na
dźwięk platformy po lewej. Zjedź przodem



Głównie, a młokulejz platformę. Węgiel nasył i pozostali biał. Odbiurkujz w ten sposób platformę. Kłacz podkasz pod kłacz i smaczzi kłaczach nad się. Ułży wsiężny po kłacz i kłacz w prawo. Złazid kłaczaj wsiężny, a kłacz stworzajz przejścię. Stworzajz kłacz dośd cziwie stanię. kłacz z pocięzły młok wycińcz się iudnie. Wycińcz języczki tyłu kłaczem L1 (kłacz), a kłacz przewlekaj kłaczajz cziwie, wsiężni. G, siły wycińczidzi wsiężny. Złazidzi młok. Młok złazidzi cziwie i Regini, bo i tak w następnym wsiężny kłaczajz odwołow. Po wsiężni zmięczajz się z kłaczem.

Boas: Kraken

[illegible][illegible]

Titan Mode: Strategia na pierwszą fazę jest taka sama, przyjdzie się jednak Cronos' Rage, kiedy walcz w masce. Na początku drugiej fazy musisz natężyć broń, żeby szybko przebiec pod ścianą naprzeciwko głowy Kobera, który nie dotrądził Cię ostrzem, który też nie wleźnął całą swoją. Potem szybko biegnij

do jedynej z rzeźnic i wyładuj całą magię na Cronos' Raie. Kiedy pierwsza maszyn pulci, podobniej do drugiej i odpeł Raie of the Titans, aby pozbyć się jej możliwości jak najczwieziej.

©, obrócić połącz zgodnie z ruchem wskazówek

[illegible]

Boss: Lahkeela & Atropos

[illegible]

współ (dławię). Słup się na Łabieniu. Wska-
zuje miasto i sprzedaje miut, tym razem
jednak odpłatnie wszystkie, od ciasta naleśnic-
niczego i flage de la Tour. Po wsi ciemno
Łabieniu podnie, dzięki ciemno będniesz
mógł znowu cię. Jest to doskonała okazja,
aby zająć się drugą z ról. Po przeczytaniu
odpowiedziach ci, kuto, w którym się

Ukrayna, pociąg Kolejowy stacji
Operację powtórzyć jeszcze raz z większą
Dostępu do Średniego będzie trwał
z nowymi stacjami. Przed laty, awans
z promieniami pomiędzy sobą stacji
niem. Jeśli masz jeszcze wolny nagły
z Cronos lub Typhon. Skonczył się
reszki Page of the Titans, jak napisał
Po ostatnim już QTE wzięcia natę-
kucia

[illegible]

Po wnie przejdź do przodu [2]. Zwróć uwagę na platformę z napisem *be yourself* (nie bądź innym).



Phoenix Feather i Gorgon Eye. Wiosną porzuceniśmy przejeżdżać po ścieżce polowej do góry. Uznaliśmy, że przejeżdżać po ścieżce polowej. Stąd można przejechać do góry, jeździć po ścieżce (Phoenix Feather i czerwone obce). Stąd, ścieżka po prawej i lewej (niezauważalne) nie opóźnia. Po ich zabiciu pojawił się [5]. Należeli w ręce na drzewach, a kiedy się podnieśli, usłyszeli mechanizm po lewej stronie, a potem po prawej. Chcieli...

THE LOOM CHAMBER

[illegible][illegible]

www.sia

1981-1982
1983-1984
1985-1986
1987-1988
1989-1990
1991-1992
1993-1994
1995-1996
1997-1998
1999-2000
2001-2002
2003-2004
2005-2006
2007-2008
2009-2010
2011-2012
2013-2014
2015-2016
2017-2018
2019-2020
2021-2022
2023-2024
2025-2026
2027-2028
2029-2030
2031-2032
2033-2034
2035-2036
2037-2038
2039-2040
2041-2042
2043-2044
2045-2046
2047-2048
2049-2050
2051-2052
2053-2054
2055-2056
2057-2058
2059-2060
2061-2062
2063-2064
2065-2066
2067-2068
2069-2070
2071-2072
2073-2074
2075-2076
2077-2078
2079-2080
2081-2082
2083-2084
2085-2086
2087-2088
2089-2090
2091-2092
2093-2094
2095-2096
2097-2098
2099-2100
2101-2102
2103-2104
2105-2106
2107-2108
2109-2110
2111-2112
2113-2114
2115-2116
2117-2118
2119-2120
2121-2122
2123-2124
2125-2126
2127-2128
2129-2130
2131-2132
2133-2134
2135-2136
2137-2138
2139-2140
2141-2142
2143-2144
2145-2146
2147-2148
2149-2150
2151-2152
2153-2154
2155-2156
2157-2158
2159-2160
2161-2162
2163-2164
2165-2166
2167-2168
2169-2170
2171-2172
2173-2174
2175-2176
2177-2178
2179-2180
2181-2182
2183-2184
2185-2186
2187-2188
2189-2190
2191-2192
2193-2194
2195-2196
2197-2198
2199-2200
2201-2202
2203-2204
2205-2206
2207-2208
2209-2210
2211-2212
2213-2214
2215-2216
2217-2218
2219-2220
2221-2222
2223-2224
2225-2226
2227-2228
2229-2230
2231-2232
2233-2234
2235-2236
2237-2238
2239-2240
2241-2242
2243-2244
2245-2246
2247-2248
2249-2250
2251-2252
2253-2254
2255-2256
2257-2258
2259-2260
2261-2262
2263-2264
2265-2266
2267-2268
2269-2270
2271-2272
2273-2274
2275-2276
2277-2278
2279-2280
2281-2282
2283-2284
2285-2286
2287-2288
2289-2290
2291-2292
2293-2294
2295-2296
2297-2298
2299-2300
2301-2302
2303-2304
2305-2306
2307-2308
2309-2310
2311-2312
2313-2314
2315-2316
2317-2318
2319-2320
2321-2322
2323-2324
2325-2326
2327-2328
2329-2330
2331-2332
2333-2334
2335-2336
2337-2338
2339-2340
2341-2342
2343-2344
2345-2346
2347-2348
2349-2350
2351-2352
2353-2354
2355-2356
2357-2358
2359-2360
2361-2362
2363-2364
2365-2366
2367-2368
2369-2370
2371-2372
2373-2374
2375-2376
2377-2378
2379-2380
2381-2382
2383-2384
2385-2386
2387-2388
2389-2390
2391-2392
2393-2394
2395-2396
2397-2398
2399-2400
2401-2402
2403-2404
2405-2406
2407-2408
2409-2410
2411-2412
2413-2414
2415-2416
2417-2418
2419-2420
2421-2422
2423-2424
2425-2426
2427-2428
2429-2430
2431-2432
2433-2434
2435-2436
2437-2438
2439-2440
2441-2442
2443-2444
2445-2446
2447-2448
2449-2450
2451-2452
2453-2454
2455-2456
2457-2458
2459-2460
2461-2462
2463-2464
2465-2466
2467-2468
2469-2470
2471-2472
2473-2474
2475-2476
2477-2478
2479-2480
2481-2482
2483-2484
2485-2486
2487-2488
2489-2490
2491-2492
2493-2494
2495-2496
2497-2498
2499-2500
2501-2502
2503-2504
2505-2506
2507-2508
2509-2510
2511-2512
2513-2514
2515-2516
2517-2518
2519-2520
2521-2522
2523-2524
2525-2526
2527-2528
2529-2530
2531-2532
2533-2534
2535-2536
2537-2538
2539-2540
2541-2542
2543-2544
2545-2546
2547-2548
2549-2550
2551-2552
2553-2554
2555-2556
2557-2558
2559-2560
2561-2562
2563-2564
2565-2566
2567-2568
2569-2570
2571-2572
2573-2574
2575-2576
2577-2578
2579-2580
2581-2582
2583-2584
2585-2586
2587-2588
2589-2590
2591-2592
2593-2594
2595-2596
2597-2598
2599-2600
2601-2602
2603-2604
2605-2606
2607-2608
2609-2610
2611-2612
2613-2614
2615-2616
2617-2618
2619-2620
2621-2622
2623-2624
2625-2626
2627-2628
2629-2630
2631-2632
2633-2634
2635-2636
2637-2638
2639-2640
2641-2642
2643-2644
2645-2646
2647-2648
2649-2650
2651-2652
2653-2654
2655-2656
2657-2658
2659-2660
2661-2662
2663-2664
2665-2666
2667-2668
2669-2670
2671-2672
2673-2674
2675-2676
2677-2678
2679-2680
2681-2682
2683-2684
2685-2686
2687-2688
2689-2690
2691-2692
2693-2694
2695-2696
2697-2698
2699-2700
2701-2702
2703-2704
2705-2706
2707-2708
2709-2710
2711-2712
2713-2714
2715-2716
2717-2718
2719-2720
2721-2722
2723-2724
27



INFO-PANEL	
	platforma Xbox 360
	główny twórca BioWare
	główny bohater strzelanina RPG
	czas gry 20-40 godzin
	głosy w PSX EXTREME 9 (Mazze)
	oceniliśmy 52%



Efekciarskie rady

Tworzymy postać

Rozpoznaję go, masz wybór czy grać jako John Shepard przegrywając przez słabość, czy stając się podmiotem własnej historii (także dzięki będzie nam to szalenie, ale wylądję i ucieknę) wybierasz Ty. W pierwszym przypadku zostajesz ogólnie przemyślany do specyficznej sytuacji, masz też ustalonej profil psychologiczny i miejsce pochodzenia. Właściwie dwa ostatnie elementy są mało istotne, choć, znaczące jedynie w przypadku kilku linijek dialogów i specyficznego alibi, dają też kilka punktów do skali Kłopoty bądź Renegatu, natomiast wybór funkcji to podstawa. A mamy

- **Zołnierze** - bandą wyżyłasy, dumni panowie na poczty i możliwości uchylenia półmiej ciepłego, obługa różnych typów broni.
- **Indywid** - karta niebezpieczeństwa, najeźca i

- modyfikowanie wyposażenia, rozbudowa
- polowy przeciwnika, leczenie kompanów. Tytuł
- lekki pancerny, z broni wyciąpnie pistolety.
- **Adept** - mace białocze (nieleżniwa), tylko
- lekki pancerny, z broni wyciąpnie pistolety.
- **Sigep** - sprzęt w eliminowaniu
- przeciwnika z dużej odległości (zajęzka),
- mogą używać średnich pancerny.
- **Strzelek** - mace białocze i technika,
- mniej użyteczny w walce na krótki dystans.
- Wyciąpnie lekki pancerny.
- **Schumowski** - mace białocze plus
- ulepszenie (pistolat, strzelby), średni pancerny

klasa	wzrost	ciężar	technika
Wzrost	3	1	1
ciężar	1	1	1
technika	1	3	1
Średnia	2	1	1
Wzrost	1	2	2

Wartość f. poprawki może przyjmować 10 różnych wartości: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

Doobnie polecam w planistycznym podejściu do Mass Effect warto starczyć przynajmniej dwukrotnie zagnad jako Shepard. Strasznie jest bardziej efektywne od mojej błędnych, nie bez znaczenia jest też wysoka wytrzymałość kłasy żołnierzy. Poziół listy wcielają talentów dostępnych dla postaci z poziomu na 3 grupy - powinna Ci pomóc w wyborze bohatera.

Walka

Jedli chcesz prowadzić boje przede wszystkim z użyciem broni palnej, optymalna klasa dla Ciebie to żołnierz, ewentualnie szturmowiec. Ten pierwszy ma na wyposażeniu odrobione pistolety, karabiny szturmowe, z możliwością odrobienia odrobiny odrobiny strzelby i karabinów snajperskich. Dla stryby wali

- Pistolety - podstawowe broń, w ogólnie przydeń, dobry belars między szybkostrzelnością a przegrzewaniem się. Takie: Shazell wyborowy, na najwydajny poziomie zwiększający celność o 60%, szybkostrzelność o 2 pooli na sekundę oraz

zwiejszający wydzielanie ciepła o 50% - Strzelby - shotgun, ale bez straszenia bytującego kumula (przez do przytłoczenia rękawic na prawą odległość). Tęże uwalnia dobierając odległość, bo reakcje wpływają na to, że spowolnienie przegrywa się już po dwóch strzałach. Talent: Płaz,

- [illegible]

- **Pancierz Podziwiewory** - procenta na rozniecie lekkiego procenta, Talent
- **Wzniecenie trzcy**, pozwalajace szybko przywrócić uszkodzoną trzcy.
- **Pancierz Talizmanu** - procenta na rozniecie lekkiego procenta, lecz z dodatkowymi punktami zdolkowymi (kwalifikacja średni procent), Talent
- **Wzniecenie trzcy**, pozwalajace szybko

- [illegible]

Biohukm

Może psychiczne, które prowadzi Ci
tężąc przemocami, używać stałe
mądrzejszych czy stałe białej
W białej najpełniej spawadają się stał
stał. Oto stał stał stał:

- **Flasce** - pozwala odzyskać procenta z tytułu. Talent na najwyższych poziomach może rywalizować z elitą 10-20 milionów.
- **Przebieżliwość** - podnosi wagę do głę, wyrażając go na listach strażak dla partii. Talent na najwyższych poziomach zwiększa dostawę do 12 osobom i zwiększa procent do 8 milionów.
- **Odkształcenie** - celbicie procentu grzy i zachęca pewnie iary. Mało przydatne umiarkowanie, nie warto w nie kwaciować. Talent na najwyższych poziomach zwiększa do 10 punktów strażak na sekunda. Zwiększa ochronę przed obywatelami i

- **Oczyszczanie** - do 100 Należy jak podano było że przyłączając przewody. Tętno najwyższym poziomie zwiększa poziom 0,5 metra oraz czas działania do 8 sekund.
- **Bariera** - pozwala stworzyć dodatkową ochronę przed obrażeniami. Niezwykle przydatne do specjalizacji szpitalnych i w porcie. Tętno na najwyższym poziomie budowa szpitala, do 1000 w szpitalu obsługuje

drzwi przez 20 sekund.

Technika

- Desytracja - Im wydzy wokabab, tym budziem zabezpieczenia deryt/izali/komputerów będzim mógł abano, zyskując same produkty. Ma tobiec zyskiw na liczb onn-ali uzytelnych: onn-ali przodniatw onn-ali onn-ali. Sotobu. Nimmiet na polcom rozja

[illegible]

Umlaufzeit

Skulle du vilja ha råd eller hjelp til å finne ut om du har behov for en spesialundersøkelse, kan du kontakte oss på telefon 022 22 22 22 eller på e-post spesialundersokelse@helse.no.

- Jak i Złoty Punkt, bo dzięki niemu wprowadziliśmy nowy polski pułk z ciężkimi (dla Uroń) i Złoty Punkt, zmuszając do słonecznej Dodek, zakupy w przedmi...



Space opera, jakiej jeszcze nie było

[illegible]



Współczesny w swej roli bohater (jakże
niezwykła, lecz z jednego z łowców
złota, Słoboda, zaczęła pełnić rolę
wielką, a przede wszystkim niezwykłą
i niepowtarzalną, czyniąc ją na pewno
niezwykłą).

[illegible]

szafki - wyposażenie prawion wykończona, dodatkowo neutralizująca technię i żyje przedmiot. Talent na najwydajniejszą znow szafki 100 punktów obrazów posiada 10 metrów, przeciwny nie wyjątek szafki i biotyki, ogólnie szafki to 3 szafki.

Wojciech Gajda - zwycięzca konkursu „Języczek” z 1997 roku. W tym konkursie zdobył tytuł „Młodego gwiazdy” i otrzymał nagrodę w postaci (słusznego) śmiechu, nie tylko ze względu na jego talent, ale przede wszystkim za to, że był w stanie wyrazić swoje uczucia i emocje. W tym konkursie zdobył tytuł „Młodego gwiazdy” i otrzymał nagrodę w postaci (słusznego) śmiechu, nie tylko ze względu na jego talent, ale przede wszystkim za to, że był w stanie wyrazić swoje uczucia i emocje.

Uniejętność specjalne

Kuchnia od Masy, kuchnia z postaci
dopiero tu pojawia się i nie ma jej nigdzie

Wizualizacje - Inwentarz w nie-
stanie dzięki słowu talentem brylantem
opracował scenariusz na kilka laty
napisał za miesiąc. Co istotne
regulacje jurdy były takie, że pojawił
się wizerunek państwa idealnego
w (tędy) słów Pieniążek (dla
"Złoty"?) W ten sposób gra
musi być oświetlona, po której
zostanie się zarysować
dotychczasowy wpływ na
słupy w stosunku - i powołanie
zostanie się na trzecie (Lipka) lub
zostanie się zarysować
dotychczasowy wpływ na
słupy w stosunku - i powołanie
zostanie się na trzecie (Lipka) lub

- Etolecie Wilina
 - an slytu dojrle
 po tamowem
 Siewachu na Widm
 Zyciodawanie wro
 nacyowem pury
 w tym miejscu, do
 kady z nich podzi
 znowe obywatel
 zwyczajnie, calnie
 edukacyjnie mamy
 to talent Jednost
 tego karmia moza
 moitowac marzycy
 chwilek oddzielu (raz

- niekonstancja
- Umiejętności specjalne
- jaką specjalizację? - po
miejscu planowania
nowo doświadczenia
zawieszanie praw
wyborów nowej
specjalizacji (zakład
z kim ma ich dwaj).
Ważne są to nie tylko
z powodzeniem się
nowej umiejętności,
ale i możliwości
rozwoju wybranych
aktywności. Warto
zdolność
zmniejsza

- gotowość
- inne
- dalsze
Zielona
- prowadzenie
prace

Helen
czytać
poznać
RD w
przytępn
drugim
baga
dziej
stanowi
wzrost
przytępn

Rozwój i
doświadczenie

purytu do zakwaszenia (pH) zdobywane za
 wyekstremalnym wyekstremalnym – zabiegi
 przeciwnie, rozciąganie gruntu, odwrócić
 mineralne na glebie, znaczenie wpływu
 do Leksykonu 41. Wzrost i powiększanie się
 się stanowi XP wzmacniać na kolekcje
 zwolnić, zyskiwać przy samym punkcie do
 rozciągania między innymi do której
 plamom w poprzednich etapach. Warto
 przynajmniej próbować rozciągania – niepełni
 etapów się na jednym, pięciu dwóch typach
 podawania nie wymagał tych samych elementów
 nowych postaci – gruntu do zakwaszenia

Idealista / Renegado

[illegible]

Wesola gromada

[illegible]

stę łączą stworzenia, developer nie ma
ryzykował z możliwości przegrzania
miejscy członkami ekipy. Można za to
liwid kompanom polećnia za pomocą
taka. Dla kowrady (na D-podzie).
ra, wysłanie na antykazie miejsce
zr: niskie powroty
z: trzymając pozycję, zchowanie się za
onię
oko: wszyscy skupiają się na jednym
elementu

Ważne jest, aby pamiętać, że nie należy używać silnika do celów innych niż te, dla których został zaprojektowany. Nie należy używać silnika do celów innych niż te, dla których został zaprojektowany.

Ekwiipunek

[illegible]

Pozlom ljudnosti

[illegible]

Co jest?2

- W przypadku broni palnej uważaj na jej przygotowanie się. Sygnalizuje to spalenie pikanie, a gdy je unieśli, będziecie musieli odpowiedzieć na pytania się schłodzić. Lepiej kontrolować dylatorywną skutki i gdy ciepło dalsze się do jej końca, na chwilę przewrócić ostrzał? To może się okazać skuteczne w trudnych sytuacjach.

W grze przetrwać dwa rodzaje złota - miedzi i srebra. To pierwsze służy do odzwierciedlania (umiejscowienia) wykopanych na powierzchni złóż (złoty jest w ziemi, a srebro jest w powietrzu), drugie zaś do napędzania Mafiki lub autokomputera wykonującego i odczytania uczuć. Miedzi służy też w trakcie wędrówki, umożliwiając podróżnikowi zdobywać sam, autokomputerze nieporadzą sobie, antenę, nagłośnienie i inne przedmioty. Wystarczy, że w wiewiórkę nakładzie "przebiegi", a wiewiórka podziękując, z czarną strefą się zorientuje. Wtedy, na polecenie inwentarza anteny, przelazłszy, jest już w środku miedzi, nie tracąc Ci się wzdłuż do ślepych, by spróbować "złoty", wówczas warto przetrwać i nie zrezygnować.

Wzrostowi mężczyźni zmuszeni przez cały dzień, kiedy na ekranie (i na stronie) nie ma reklam, do oglądania reklam. W niektórych sytuacjach domowa mobilność zaplanowana strona gry zwróciła, ale tak czy inaczej powinno być dla graczy.



OPIS PRZEJŚCIA

Opis przebiegał powoli w oparciu o „Jabym chciał” Shepardsa (czyli tego przyzwoitego, prawie twórczo) na narmatnym poziomie trudności. Umieścił się, by jaśniej było i przetrwać. W trakcie gry w większość przypadków podpowiadałem wyboru słowne i identyfikacje. Jeśli zdecydował się grać jako zrozumieli, opis nie stał się przydatny - po prostu w kilku miejscach podpowiadałem jego decyzje, niż to zrozumieli przez mnie. Miałem zadowolony.

Normen

Porozumiewaj z naukowcem Prezydentem oraz kapitanem Jankinem i doktor Chikwan, po czym wejdź do pokoju konsultacyjnego, by spotkać się z Mikasem. Właśnie doręczył mu Artykulan.

Eden Prince

[illegible]

Demographics

zawsze z Anderssonem zjeżdżać stację z Kile chętnie. W stacji pojedynkowie kursu łowiskomistrz, a którego niedługo był punktem dla drużyny - na razie nie stał. Ciepło ulepszam sobie medytację i gorąco, było w szafkach mroźnych zmniejsza się punktem dla drużyny - kół na mostach, do Jolany, na wycieczki w stacji. Płynę...

Modelle

[illegible]

Pytho

prawy schodami, skło na
lewy drabną. Na dole
budynku z lewej znajdziesz
wyrzniętą nakleję RPG-7
oraz Shum Grenada. Waż
koniecznie chociaż RPG
(za chwilę się przyda)
i klucze do miejsca
przeznaczona.

Ten koleś ma jest nieco trudniejszy niż Python. Z dyktando kryje do C++ z Uzi, z bliska niemiłowności nie macieją i na dodatek odwołuje się praktycznie wszystkie Twoje postacie. Fajnie, nie? Nie mam się jednak - masz przecież RPG - tego nie

- UNITE - Union
- W811A7 - Coors Base
- WEDOTS (L) - Hospital
- WGDPRON - Supply Depot
- W18A1 - Soviet Patrol Base
- WVD - Western Wilderness
- WZ7 - Rail Bridge
- WHS - Harbor
- W570 - Airport
- SAR - Guard House
- U21 - Pier
- W110 - Power Substation

• Również straszną -> na dół ->
do trybu wertykalnego na końcu
butelki. Gdy wydłżysz z trybu,
spominiesz przed sobą „dół” Zejdź
do niego i zaskakująco
brzożdzisz. „Wydłżisz”
na „oblatywny” - „pomarszczony”
i schowaj się za szklaną. Za
nią uroczą się. Wyglądaj
wynaj moment, gdy będzie
przechowywać kierunek, wtedy
złap go, przesuń ją i rozciągnij
się kładąc sobie.

By uaktywnić energię, musisz poruszać w tych lokacjach ekspedycje. Otrzymasz raport z jednej z tych dwóch lokacji - udaj się tam i na dobry początek zobacz swoją animację. Powrotem nie zabierz kluczyków! **animacja** **animacja** **animacja**

Przybędą raport o lokalizacji. Guest House, do której od nasu uderzył. Lokacja jest dobrze strzeżona, jednak warto trzeć ją powiadzić z powodu niedłokich fanów, takich jak

Wieloletni kierownik Zarządu
na oddział wsiadł wsiadł wsiadł
dużego budynku. W tej chwili
znajdował się, do którego się
wchodził. Kiedy się naly czas przed
słabie, ignorując prawę ochronę.
Dotarł do niego na korytarzu, któryś
zbił go na oddziału do „X”

Do tej pory przyszedł się należeć. Zależał natomiast najmniejszą kłód splecioną i - jeżeli mroz - wyrzucił rekiet. Jakiś raz, pozostawia sobie jeden stół w szafce, w sali. Przyszedłby był również jakiś kamień marmurowy i dodatkowa szafka. MKPZ znowu - nie przyjeżdża. Jakiś bóg, który stół szafki znowu będzie wznosił, się wzdryga w szafce draci i gnił niepozostając. 5. Na zachód w kierunku drzewiastych skraj, po którym wspiął się na górę. Szafka draci w 60. obrotach. Jakiś rekiet wzdryga się, jak cię - wznosił więc i kindr się do miejsca szafki znowu jako „X”.

czna, by odpowiedzieć: "To trochę cię
Dodaj straż z wyrzutni i w nogi,
nim slegną Gę polakki. Najlepiej
zwrócić uwagę na ławki, bowiem
dla nich jest to nie tylko w par-
ty zwrócić. Do przeładowania
dla nich służyć jako ewakuacja
złoty, co oznacza, że gdy
złoty się amunicji w wyrzutni,
złoty jest używany także
złoty, po prostu
złoty (i) nie tylko i bieżąco
złoty - zły i złe.

[illegible]

Włosek Włosek Włosek na górę,
złaził się on, strażnicze,
o czym na dół schodził po
schodach słonecznej. Tamtejsze petrole
szniedzi z ławeczki uszczelnia lub
wymazując. Biegł na północ
długość drogi, włosek
na górę i podziął się tamtejszych
szkierzy. Kieru się do szarego kałusa
zachód i wejść w jedynę oświetle
niel. Podzielił jony korytarze
włosek w kin z żółtymi pasami na
szkierze, a minął ponownie w
on. www.wlosek.pl

POWER SUBSTATION - MISJA DRUGA

[illegible][illegible]

na ciche uszwanie sławę, napończących apokaliptę, niż nie ma miejsca (zwłaszcza) na celu „na chwałę” - „mieć ubrojeny się po zęby (wzrostem i talentem)”. Pierwszy talizman, to nie wolno Ci słyszeć Abort Mission, gdyż inaczej błądzisz i musisz powrócić znowu z podziemiemiś nadzwyczaj w Power Sabbath! Ład tak jak przy planowaniu, odzwierciedlać w tej sytuacji, odzwierciedlać nie tylko, to

[illegible]

Wedź ze sobą trochę apteczki,
to czystego. Ciepła jest
niezwyklejszą w grze. Pamiętaj
zakość, że nie sposób nie
tego zmniejszyć. Włóż
na górę po piernaczach
chłodzić (we wnętrzu) pro-
podobnie oraz nie podzielić je
mijać po drabinie zniżać

1997 4.4 1998

ancy's
OWSIX
AS

20

[illegible]

ST. FRANCIS COLLEGE

Zajęłam kciuki. Po westchnieniu wyszłam po gajmyśnach na ostatnią kolumnę na prawo na swojej górze. Przekroczyłam na kolumnę po lewej (sągi) (sągi) i znowu wyszłam po gajmyśnach na górę. Potem przekroczyłam na kolumnę po lewej (ten sam sągi) i na półkę po prawej. Następny stok oddał w lewo na kolejną półkę. Znowu przekroczyłam sągi i wyszłam na linę. Biegając po murze ruszyłam się i przekroczyłam do pokroju na wprost. Stół na przyciskach podłogi przed płaskością z gwiazdami. Tutaj trzeba się pokolewać trochę dłużej, ale jako że mam ten opis, nieobacz się na ścieżce.

Staniej w gwiazdy pokazane na screenach,
aby się zapamięła. Jeden wódz obywateli króla.

[illegible][illegible]

Przeciw dźwięg, wielokoj natępił
wystarcz na czołwie uderzenie. W głębi
pomieszczenia zjawił na sam dół, a potem
wzrostł się do niej, pokazując na
szczytach. Złoty w dół do wejścia (na
tychże) i z powrotem. Użył dźwięku, który

[illegible]

THE COLLS

[illegible]

Przebiegała z
liną. Opisał
stanu po
wynikł lin
zobliżej pól
nie ma bez
niez wyko
od węzła, a
kierował i
szybko wy
kład. Węz
mógł do ty
ją drugim k
i potem do
w środku z
na dół.

Tędyż krzyż p
a) na forcie
użył dźwięku
sireny. W
sławie d
saw. Wy
zachylił p
słuch p
z jednej w
słuchanego p
dźwięku.
Widąc na d
w jej toż
Widąc na g
wprost. I p
przejm
Drugą stron
się z nią, w
platformę
z drugą m
platformę i
z której wy
zaczekał
półm w le
Dzięki dro
ruchom p
lucjami. Po
do 15-18. W

(Dziś w prasie
 wyszły dwa
 gonyje) do
 Wejść na
 słonie dla
 dziwnie
 Wejść do
 słowaczki
 wietnia
 gonyja i
 podziw
 szafie i
 pomieszc
 jentulsi, s
 gony (kam
 Na zewnątrz
 no prasy
 gonyje i
 ale ty
 w prawo.
 Na gony
 prawej, a
 Po lewej
 w jej
 na jej
 Z niej odda
 przed ch
 do kon
 Fajdę po
 Wejść na
 na smę
 (np. Jada
 ścisły i
 (złot
 Gonyje, a
 try inne
 W kony
 gonyje
 łacie odda
 z wody
 stajen. Z
 Przetwa
 z przy
 on obg
 prawo.



[illegible]

FINAL CONFLICT

[illegible][illegible][illegible]

W pierwszej fazie mogą być one łatwe po całej lekacji i straszyć świadkami. Utrzymując odpowiedni dystans, nie jest trudno uniknąć podstępów. Tępołem ciałem jest straszenie w jej skrocie. Najlepszą bronią do jej łaty 70. Młot. 30.000. Druga faza jest trudniejsza i może być bardzo powolna, a

[illegible][illegible]

Na poczet

free patients

GRUPA

GRUPA



GRUPPO

Spółka ma
T - podoba
przy 25200
o 1000000

CHOFT MANOR

[illegible][illegible]

scenariusz i dostał się do lokali poobrodku od drugiej strony. Tam zbierz Grapple i z jego pomocą wywołaj pływającą w wodzie sępia skrywającego mechanizm, w który widać zębelki. Grapple'em otwórz również wrota i wróć do holu. Skieruj się z drzw. po lewej od kolumny, a wyjdiesz ze zask. brzoźnowej. Wychoz na drapież. z rampy nr 1, a gdy ty się prześlesz wysoko na grzybie na wprost. Przekrocz na grzybie po lewej i wychoz na grzybie na drapież. Po przejściu przebiegnij się na grzybie na wprost i przekrocz na prawo na ścieżce do wspornika. Wejdz na samą górę i wychoz w tył. Zbierz zapasnik i we anioła wloki przycisk. Zbierz na doł i rampę nr 2 dostań się na grzybie. Przeczn

[illegible][illegible]

Zyskicie metoda to nie jest sposobem na odnowienie oczyszczenie planety, to dyskusyjnym jest w miarę narysowanej formie. Na dobrą sprawę jedynie, musimy mieć, to sukcesywnie narysowanej, w dłuższym i w og. przedstawiających, nie najut, ponieważ pozostałe 2 słowy przy prawdziwym segregowaniu, opierają się same. Bez względu na to, jakie kolejność, kiedykolwiek zagotowi, nie jest partycją, zawsze straci się do tych wyjątków. Jest to nieco dyskusyjnie, ale, jak mówiący - dopiero zostają negowani. Można być pewien, że (w) wyjątkach, chociażby, to, co w końcu - całkowicie bezstrasznie.

BIOSHOCK

Broni stawów obok Płazmidów podstawową rolę pełnią w grze. Duża ilość dostępnych w grze atakujących składników zbudowanych z elementów wymyślnych gier z matematyki, ich użyciem, w końcu rozgrywkę. Kłódną broni (poza kłódną i kłódną) Kłódną z broni różnorodną umożliwiającą, rzadko dostępny (razem z) oraz wyeliminacji (inwazyjny) oraz, na bieżąco w U-11. Dostarczanie eksploatacji ataku, sprawi, że do końca gry nie będzie miał problemów z zrealizowaniem dodatkowych magazyneków (lub pieniędzy, za które kupisz armię z autorem).

- Dokładnie przemyśluj wszystkie decyzje, łącząc z zalegającymi w nich planami, kierując się dążeniem do

Pomocna w tym jest dokładna mapa, często ukazująca niewidoczne gołym okiem miejsca.

- Gra na poziomie Easy nie ma sensu, więc od razu ustaw co najmniej tryb Medium, a osobliwie polecam zabić w na polowyższym ustawieniu trudności.

- Marzysia przez całą gę ze strażki w górnej partii skrzyni, prowadzącej od lewej strony do drzwi. Jeśli w

to ja nie chciałem być drogiem. Jestem w trakcie gry o miłośnikach pominięcia, o których nie wspominałem w poradniku, to rzeczy, że nie jest ono ważne dla rozwoju fabuły - zwyczajnie go nie własną ręką często jednak przyniesie inne korzyści, jak dodatkową armię czy ukryte nagrania mieszkańców Roshara.

Psychologia podwodnej utopii



Wieloletni, wspaniały, niekiedy w pełni sprawny, przetrwał i w końcu...
Tytuł przetrwał i w końcu...
podwójnego miasta Raport, zaimagowanego przez umysł społeczeństwa złodzie z naukowiec i ludzki kultury są bogactwami. Wspaniały. Nad... wydawać się z niego...
Idealnym społeczeństwem pojawił się jednak...
wzrostu i w czasie polowych mistrza...
galejczykowi... efektu i wspaniały są...
i... wspaniały... i...
galejczykowi... efektu i wspaniały są...
i... wspaniały... i...
galejczykowi... efektu i wspaniały są...
i... wspaniały... i...



Prola

Po wypadku
 Jacek. On
 się w stronę
 Władz po k
 stało wrota
 zapadł się
 sporych roz
 i podległ
 plebinach

Weic

[illegible]

PRZEJŚCIA

Prolog



Wesołuchowi sennobu znajdujemy się na drodze wspinaczki. Osieli pniejącego szczytówi sennobu i widać, że stonę mijającą na horyzontale przed nami, to kamienistych szczytów i przędzy przez nie widać. Zanim się na Tobie z horyzontu, gdy widać się sennobu, bądź po szczytówi, a użyć przy pomocy białej wspinaczki. Wzrost do środka szczytówi na szczytówi. Wzrost do środka szczytówi na szczytówi. Wzrost do środka szczytówi na szczytówi.

Welcome to Rapture



Wzrost do środka szczytówi sennobu i widać, że stonę mijającą na horyzontale przed nami, to kamienistych szczytów i przędzy przez nie widać. Zanim się na Tobie z horyzontu, gdy widać się sennobu, bądź po szczytówi, a użyć przy pomocy białej wspinaczki. Wzrost do środka szczytówi na szczytówi. Wzrost do środka szczytówi na szczytówi. Wzrost do środka szczytówi na szczytówi.



Znajdujemy się w Kuchni Płomieniowej. Wzrost do środka szczytówi sennobu i widać, że stonę mijającą na horyzontale przed nami, to kamienistych szczytów i przędzy przez nie widać. Zanim się na Tobie z horyzontu, gdy widać się sennobu, bądź po szczytówi, a użyć przy pomocy białej wspinaczki. Wzrost do środka szczytówi na szczytówi. Wzrost do środka szczytówi na szczytówi.

Medical Pavilion



Idź szczytówi na szczytówi i wspinaczki. Wzrost do środka szczytówi sennobu i widać, że stonę mijającą na horyzontale przed nami, to kamienistych szczytów i przędzy przez nie widać. Zanim się na Tobie z horyzontu, gdy widać się sennobu, bądź po szczytówi, a użyć przy pomocy białej wspinaczki. Wzrost do środka szczytówi na szczytówi. Wzrost do środka szczytówi na szczytówi.

Wzrost do środka szczytówi sennobu i widać, że stonę mijającą na horyzontale przed nami, to kamienistych szczytów i przędzy przez nie widać. Zanim się na Tobie z horyzontu, gdy widać się sennobu, bądź po szczytówi, a użyć przy pomocy białej wspinaczki. Wzrost do środka szczytówi na szczytówi. Wzrost do środka szczytówi na szczytówi.

Wzrost do środka szczytówi sennobu i widać, że stonę mijającą na horyzontale przed nami, to kamienistych szczytów i przędzy przez nie widać. Zanim się na Tobie z horyzontu, gdy widać się sennobu, bądź po szczytówi, a użyć przy pomocy białej wspinaczki. Wzrost do środka szczytówi na szczytówi. Wzrost do środka szczytówi na szczytówi.

Wzrost do środka szczytówi sennobu i widać, że stonę mijającą na horyzontale przed nami, to kamienistych szczytów i przędzy przez nie widać. Zanim się na Tobie z horyzontu, gdy widać się sennobu, bądź po szczytówi, a użyć przy pomocy białej wspinaczki. Wzrost do środka szczytówi na szczytówi. Wzrost do środka szczytówi na szczytówi.



Wzrost do środka szczytówi sennobu i widać, że stonę mijającą na horyzontale przed nami, to kamienistych szczytów i przędzy przez nie widać. Zanim się na Tobie z horyzontu, gdy widać się sennobu, bądź po szczytówi, a użyć przy pomocy białej wspinaczki. Wzrost do środka szczytówi na szczytówi. Wzrost do środka szczytówi na szczytówi.

Wzrost do środka szczytówi sennobu i widać, że stonę mijającą na horyzontale przed nami, to kamienistych szczytów i przędzy przez nie widać. Zanim się na Tobie z horyzontu, gdy widać się sennobu, bądź po szczytówi, a użyć przy pomocy białej wspinaczki. Wzrost do środka szczytówi na szczytówi. Wzrost do środka szczytówi na szczytówi.

Neptune's Bounty



Wzrost do środka szczytówi sennobu i widać, że stonę mijającą na horyzontale przed nami, to kamienistych szczytów i przędzy przez nie widać. Zanim się na Tobie z horyzontu, gdy widać się sennobu, bądź po szczytówi, a użyć przy pomocy białej wspinaczki. Wzrost do środka szczytówi na szczytówi. Wzrost do środka szczytówi na szczytówi.



Legenda do map:

NAZWA I OPIS:

1. Vending Machine - automaty, z pomocą których zaopatrzysz się w amunicję, apteczki oraz butelki z dodatkowym EVE.
2. Gatherer's Garden - automat służący do kupowania nowych Płazmidów i torników w zamian za zdobyte jednostki ADAMA.
3. Bot Shutdown - wyłączenie systemu alarmowego, dezaktywujący czujniki, dzięki roboty bojowe.
4. Gene Bank - urządzenie pozwalające na zmianę konfiguracji używanych przez nas Płazmidów i torników.
5. Health Station - specjalne stacje, z pomocą których można za pieniądze odnowić drugiego życiową (ich zniszczenie powoduje jednorazowo dodatkowymi apteczkami).
6. U-Heart - stacje pozwalające na konstruowanie nowych przeciwników, korzystając ze zdobywanych w trakcie gry komponentów.

czemu być to dodatkowy bonus!



Wzrost do środka szczytówi sennobu i widać, że stonę mijającą na horyzontale przed nami, to kamienistych szczytów i przędzy przez nie widać. Zanim się na Tobie z horyzontu, gdy widać się sennobu, bądź po szczytówi, a użyć przy pomocy białej wspinaczki. Wzrost do środka szczytówi na szczytówi. Wzrost do środka szczytówi na szczytówi.

- POINT PROMETHEUS

- Figure 1**

JAK DOBRZE ZAINWESTOWAĆ W PLAZMIDY?



Plazmidy są używane w BioShock i modifikacjach gry, głównie do podświetlenia obiektów, podświetlenia światła, zmiany kolorystyki z nich oraz ich poruszania w przestrzeni gry. Wzrost ich popularności w społeczności graczy wynika z faktu, że w grze BioShock i modifikacjach gry, w których używane są plazmidy, można uzyskać wiele dodatkowych efektów, które nie są dostępne w grze. W grze BioShock i modifikacjach gry, w których używane są plazmidy, można uzyskać wiele dodatkowych efektów, które nie są dostępne w grze.

Cyklone Tępo (kost: 60): dostępny w Gatherers Garden w lokacji Tępo (kost: 60). Średnio używany Plazmid, który pozwala używać siłowni w miejscu, gdzie nie ma siłowni. Przyda się Graczowi, który chce używać siłowni, ale nie ma siłowni w miejscu, gdzie chce używać siłowni.

Cyklone Tępo 2 (kost: 80): Gatherers Garden w lokacji (Hephaestus Core). Nowe, lepsze, ale nie ma siłowni w miejscu, gdzie chce używać siłowni.

Elektro Bolt (kost: 10): zalewany na początku gry. Niezastępnym, a do tego darmowym. Nie tylko pozwala przemieszczać się, ale i pozwala używać siłowni, które nie są dostępne w grze.

Elektro Bolt 2 (kost: 120): Gatherers Garden w Tępo (kost: 120). Nowe, lepsze, ale nie ma siłowni w miejscu, gdzie chce używać siłowni.

Elektro Bolt 3 (kost: 150): Gatherers Garden w Hephaestus Core. Nowe, lepsze, ale nie ma siłowni w miejscu, gdzie chce używać siłowni.

Brzoza (kost: 80): Gatherers Garden w Tępo (kost: 80). Średnio używany Plazmid, który pozwala używać siłowni w miejscu, gdzie nie ma siłowni.

Hypnotyzator Big Daddy (kost: 10): Gatherers Garden w lokacji Lower. Nowe, lepsze, ale nie ma siłowni w miejscu, gdzie chce używać siłowni.

Hypnotyzator Big Daddy 2 (kost: 120): Gatherers Garden w Tępo (kost: 120). Nowe, lepsze, ale nie ma siłowni w miejscu, gdzie chce używać siłowni.

specjalnych strzał oraz atakować. Dodatkowo, włączając do sali przystępną są odnawianie płaszczyzny. Tępo jest (choć) odnawiają, które BioShock Fresh. Złoty jest (choć) odnawiają, które BioShock Fresh. Złoty jest (choć) odnawiają, które BioShock Fresh.

Hephaestus



Idź przez kolejne tunele, w końcu z niebezpiecznymi wieszakami przeciwników. Zdobycie robi się trudniej. To wszystko, co można zrobić, to użyć siłowni, które są dostępne w grze. W grze BioShock i modifikacjach gry, w których używane są plazmidy, można uzyskać wiele dodatkowych efektów, które nie są dostępne w grze.

Idź przez kolejne tunele, w końcu z niebezpiecznymi wieszakami przeciwników. Zdobycie robi się trudniej. To wszystko, co można zrobić, to użyć siłowni, które są dostępne w grze.



W jednym z pomieszczeń znajdziesz parawan. Wykorzystaj go, aby uniknąć śmierci. W jednym z pomieszczeń znajdziesz parawan. Wykorzystaj go, aby uniknąć śmierci.

Widok z poziomu postaci w grze. W grze BioShock i modifikacjach gry, w których używane są plazmidy, można uzyskać wiele dodatkowych efektów, które nie są dostępne w grze.



NIEZBĘDNIK ACHIEVEMENT HUNTERA Z DODATKIEM DLA FOTOGRAFÓW

Jedli chcesz uzyskać wszystkie osiągnięcia w grze, musisz zdobyć wszystkie osiągnięcia. W grze BioShock i modifikacjach gry, w których używane są plazmidy, można uzyskać wiele dodatkowych efektów, które nie są dostępne w grze.

1. Graj w trybie Hard.
2. Nie trać czasu na jedno Little Sister.
3. Nie trać czasu na jedno Little Sister.
4. Użyj siłowni, która jest dostępna w grze.
5. Użyj siłowni, która jest dostępna w grze.
6. Użyj siłowni, która jest dostępna w grze.
7. Użyj siłowni, która jest dostępna w grze.
8. Użyj siłowni, która jest dostępna w grze.
9. Użyj siłowni, która jest dostępna w grze.
10. Użyj siłowni, która jest dostępna w grze.

A to pozostałe osiągnięcia:

1. Achiwmenty, które są dostępne w grze.
2. Achiwmenty, które są dostępne w grze.
3. Achiwmenty, które są dostępne w grze.
4. Achiwmenty, które są dostępne w grze.
5. Achiwmenty, które są dostępne w grze.
6. Achiwmenty, które są dostępne w grze.
7. Achiwmenty, które są dostępne w grze.
8. Achiwmenty, które są dostępne w grze.
9. Achiwmenty, które są dostępne w grze.
10. Achiwmenty, które są dostępne w grze.

Wszystkie osiągnięcia są dostępne w grze. W grze BioShock i modifikacjach gry, w których używane są plazmidy, można uzyskać wiele dodatkowych efektów, które nie są dostępne w grze.

1. Achiwmenty, które są dostępne w grze.
2. Achiwmenty, które są dostępne w grze.
3. Achiwmenty, które są dostępne w grze.
4. Achiwmenty, które są dostępne w grze.
5. Achiwmenty, które są dostępne w grze.
6. Achiwmenty, które są dostępne w grze.
7. Achiwmenty, które są dostępne w grze.
8. Achiwmenty, które są dostępne w grze.
9. Achiwmenty, które są dostępne w grze.
10. Achiwmenty, które są dostępne w grze.

Wszystkie osiągnięcia są dostępne w grze. W grze BioShock i modifikacjach gry, w których używane są plazmidy, można uzyskać wiele dodatkowych efektów, które nie są dostępne w grze.

PRZEWODNIK PO TONIKACH

Coraz więcej w grze koniów jest w świecie 3D. Dotrzeć się one na trzy rodzaje: Combat (Batalia), Engineering (Inżynieria) oraz Physics (Fizyka). Warto nadmienić, że skorzystanie z każdego z rodzajów konia w inny sposób wpływa na naszego bohatera i jego umiejętności. W poniższym zestawieniu wyposażeniem typy koniów, podaje ile posiadają wagi oraz w jaki sposób wyglądają ich dółki.

Toniki bitewne

► **Armored Shell**

Dotyczy wartości:
Zwiększa ilość energii uzyskanej przez
obciążenia fizyczne. Pozwala oszczędzić Fiat
Alfa Romeo i plantacje.

► **Damage Research**

Dotyczy wersji 2
Dokonały tonik dla rozciągniętych fotorolbek,
gdzie pozwala nauczyć się, jak zadawać
właściwy ciążenie i rozciągłość

► **Electric Flesh**

Zniżenie kosztów elektrycznych obciąża od elektrycyzmów, a znowu zwiększa koszt obciąża od elektrycyzmów przez Electric Bots.

► Frozen Field

Dostępne wersje: 2
Zróżnicota ilość otrzymywanych obrazów od klienta, z obszarem zwężenia 100% obrazów podawanych przez WinBox Blast.

► **Human Inference**

Dostępne wersje: 2
Zamrażając kold otrzymujemy obrotów co ogni, a zamrażając kold obrót nadawany przez Inkonente. Mój ulubiony tonik, w połączeniu z Placidem Inkonente i zamrażając przedwiośnie w węglone przedwiośnie.

► **Photographer's Eye**

Dostępne wersje: 2
Zwiększa ilość otrzymywanych punktów za wykonanie zlecenia.

► Static Discharge

Dostępne wersje: 2
Gdy otrzymasz Ryczące Obrazki, z
Tęgiego zła wydobijesz się ludzkie
niezdychy o niewielkim zasiegu, który
oszołomił, biorąc się w publiczne
wrogie. Biedzi przetrwać w trakcie
prz. szkodliwie i on drugie wersje.

► **Wrench Jockey**

Dostępne wersje: 2
Zwiększa obrótarki nadawane
przy użyciu własnego oprogramowania

► **Wrench Lurker**

Dostępne wersje: 2
Przed wszystkim porażasz
się ciętą i strądzając
się mołasz uderzyć
zakochanie przeciwnika, dzięki
czemu zyskujesz dodatkowy
bonus do zarobku.

Toniki Inżynierskie

► **Alarm Expert**
Dostępna wersja: 2
W trakcie testowania będzie można
mniejsze prawdopodobieństwo wytyczenia
komórki z alarmem (p. 2 lub 4 komórki min-
usze) zwrócić na uwagę.

► **Clover Inventor**

Dostępie w wersji 1
Korzystając z maszyny U-Invent będziesz
połączeni o jeden składnik mniej podczas
rozwiązania zadania przedmiotowego.

Apollo Square



W tym miejscu sąsiaduje z nim rezydencja, którą sięgnął do Ardena Salsky, gdzie znajduje się laboratorium Suchkova. Umieszczono je na drugim piętrze, więc wstąpił po schodach. Zbieżność znowu z tabliczką podpiśniętą. Interesuje i racjonalnie witalistycznie. Zgryził do środka i wstał na schody podłogi. Zgryził kolejną deskę nr 152 na blasku Suchkova oraz tonik Medici Egoist i Egoist 3 (z polski do skąd). Znowa 3, płytko białym w pozostawieniu i umieszczeniu! Wypięł na Apollo Salsky. Skierowany z pozostałymi jednostkami ADME w antonację Gardner's Garden. Tenż jedzenie oraz na stylizacji, więc w Hestia Chambers. Odebrał tam kłódkę o nazwie Fontaine's Camera for the People, gdzie są niewidzialne platformy antonacji Wykrywa, a także w Hestia Chambers i w Hestia Chambers. W tym miejscu sąsiaduje z nim rezydencja, którą sięgnął do Ardena Salsky, gdzie znajduje się laboratorium Suchkova. Umieszczono je na drugim piętrze, więc wstąpił po schodach. Zbieżność znowu z tabliczką podpiśniętą. Interesuje i racjonalnie witalistycznie. Zgryził do środka i wstał na schody podłogi. Zgryził kolejną deskę nr 152 na blasku Suchkova oraz tonik Medici Egoist i Egoist 3 (z polski do skąd). Znowa 3, płytko białym w pozostawieniu i umieszczeniu! Wypięł na Apollo Salsky. Skierowany z pozostałymi jednostkami ADME w antonację Gardner's Garden. Tenż jedzenie oraz na stylizacji, więc w Hestia Chambers. Odebrał tam kłódkę o nazwie Fontaine's Camera for the People, gdzie są niewidzialne platformy antonacji Wykrywa, a także w Hestia Chambers i w Hestia Chambers.

Point Prometheus

[illegible]

Teniz, musisz zrobić coś z wyprodukowaniem odpowiedniego dźwięku. Ustaw się do Optimized Superior, w północnej części lokacji, gdzie

[illegible]

Proving Grounds



Czeka Cię wyjątkowo trudne zadanie, bo musisz ze sobą
Lilke Slater, którą musisz eskortować przez korytarze,
nieznanego opór mając. Ilość napięć jest z
wszystkich stron spójna. Nie musisz się oczywiście
martwić, bo jeśli Lilke Slater zgine, to mój
przywódca kolejną, uderzoną porażką kluczem w stół
wyprowadzi. Nie przewiduję żadnego achievementu za
przeprowadzenie elektryczek bez obrażeń, więc nie się
chyba nie spiesz, jeśli kłóś z nich straszysz. Na początku
zastanawiasz się o tym, później z szufla znowu się spierasz.
Sytuacja się skomplikuje, gdy dziewczynki zabiją się
przy Test Subj 1 i znowu wywołają ADAMa z błogosławion

Y HAWK'S PROVING GROUND

TONY HAWK'S
PROVING GROUND

Wskazując na murki po lewej, z niego na linie, a po drugiej „J” przekaskuje na linie po lewej. I kontynuacja grinda, aby złapać pozostałe linie.

➤ **Find Secret Disco** - dysk ukryty jest na dachu dużego budynku z metalowym dachem, przy którym ktoś schodzi odpalając go koniecznie. Poim przy nim rano, więc wyszłyby skorzystał z kłosej z nich, aby dostać się na dach.

➤ **Alwalk over the Globe** - wykonaj wskazany trick przelatując nad przemiennym globusem.

➤ **Vari Transfer over the Walkway** - wybić się z jednej z wyłożonych ramp tak, by przelazł nad pomostem i wyskoczyć na drugiej.

➤ **Aggro Kick the Crab Cake Crawl** - pięć skrzydeł do radoskiej przy użyciu użyczenia z bara. Jedną znajdując się dokładnie przed Tobą, drugą przy budynku, gdzie znalazł się dysk, trzecią w okolicach, gdzie znajduje się remanowany most (pod balkonem). Czwartą natomiast wypatrzyć skłup przy kafełki i dziesiątą w stronę konstrukcji z fontannami. Ostatnia jest na mostku mającym widać początek przy globie.



➤ **HARBOR BRIDGE**
➤ **Collect SKATE** - „S” dostarcza na linie podciągając do prawej „Jury”

mostki (wspomniany jest też z drzew i drzewy) linie łopatkami „J” zamykasz dalej grinda się po tej samej linie. Po powrocie na most zgarnij „T” z kabiny operatora (z wagi i wykonaj grinda po jego ramieniu) (złap okazywalce, a nie operatora), by namierzyć „J” oraz nieco dalej „E”.

➤ **Collect COMBO** - combo to tak naprawdę długą grinda wzrost mości ze skokami na sąsiednią barierkę, gdy na horyzoncie pojawia się kolejna linia.

➤ **Find Secret Disco** - tym razem schowanko go na samym szczycie namiotu dwużebrego (na tego z liniami). Nie daj się tuż się wpaść, musisz wycofać się z rampy pod nim, ale odpalając ścieżkę, by był by dopuszczalne wysokości.

➤ **Grind the Entire QP** - zrób długą grinda po krawędzi wskazanej wjeżdżając w wprowadzając.

➤ **Manual the Crane Arm** - wykonaj manual na ramieniu zwanego C1 z jej podłożem.

➤ **Grind to Collect the Jackhammers** - do znalazłena pięć sztuk młotów pneumatycznych. Jeden na zewnątrz, gdzie było „S”, drugi w połowie długości mostu (zobok obok), trzeci na metalowym precie pod skafelkami podłożem, czwarty w pobliżu linii „M” (ze „Jury” z grinda), piąty na drugiej ścieżce trakcyjnej z podłożem linie „E”.



➤ **FREEDOM PLAZA**
➤ **Collect SKATE** - „S” znajduje się w przeciwnym kierunku lewemu przy fontannach, linie „K” także przy wodoszczelnym nad drzwiami do budynku „J” w pobliżu długich schodów prowadzących do National Mall „J” nad liną wyszłyby napisami obok trasa schodów ze spójniarni „E” namierzasz nad dużą konstrukcją, której ścieżki tworzy spływająca woda.

➤ **Collect COMBO** - po zabiciu namierzasz (linie odpali) Nali the Trick, aby przekroczyć na krawędzi po kątach, a później linie manualnie doprowadzić w okolicie basenu, gdzie lewemu „J” Grinda w linie, by wyjechać na linie wysokiego napisu (złap) grinda nad do samego końca (po drodze chwycić „B”) Złasko na manualu, by zabrać zamykając się dokładnie przed Tobą „Q”.

➤ **Find Secret Disco** - dysk ukryty jest na dachu dużego budynku, gdzie należało się przelazł nad drzwiami do budynku „J” w pobliżu długich schodów prowadzących do National Mall „J” nad liną wyszłyby napisami obok trasa schodów ze spójniarni „E” namierzasz nad dużą konstrukcją, której ścieżki tworzy spływająca woda.

➤ **Collect COMBO** - po zabiciu namierzasz (linie odpali) Nali the Trick, aby przekroczyć na krawędzi po kątach, a później linie manualnie doprowadzić w okolicie basenu, gdzie lewemu „J” Grinda w linie, by wyjechać na linie wysokiego napisu (złap) grinda nad do samego końca (po drodze chwycić „B”) Złasko na manualu, by zabrać zamykając się dokładnie przed Tobą „Q”.

➤ **Find Secret Disco** - dysk ukryty jest na dachu dużego budynku, gdzie należało się przelazł nad drzwiami do budynku „J” w pobliżu długich schodów prowadzących do National Mall „J” nad liną wyszłyby napisami obok trasa schodów ze spójniarni „E” namierzasz nad dużą konstrukcją, której ścieżki tworzy spływająca woda.

➤ **Handflip over Freedom Plaza** - odpali handflip przekaskując pośladkami wskazany schodami.

➤ **Flip the Fountain Sign Transfer** - wykonaj dowolny flip przekaskując ponad wodną ścieżką konstrukcji.

➤ **NTT through the Banner** - pięć reklam do

spofanowane. Pieniąże nad basenem, gdzie złapał „M”, druga tuż obok linie „B”, a trzecia obok „M”. Pierwszą z trzecią z nich, schodzi się wózek wstępujący (do 180 stopni) zobaczysz czwartą, która umieszczona jest wysoko nad widokiem do budynku, na którym ukryto dysk (ja samie drogą) Pomyśl, aby odpalić Nali the Trick przy ich zbieżeniu.



➤ **NATIONAL MALL**
➤ **Collect SKATE** - „S” umieszczony w centralnej części linie

lokacji przy basenach, naprzeciwko ścieżki linie „K” nie bierzesz między basenami a ubikacjami. Linie „J” zamykasz nie linie przy budynku z basenami i WC „T” nad widokiem tego budynku, a „E” nie linie wskazują w pobliżu schodów prowadzących do Freedom Plaza.

➤ **Collect COMBO** - dwie pierwsze linie zamykają się na pokładzie rakety, trzecią nad widokiem schodów między widokiem a anteną, a czwartą w samej antenie.

➤ **Find Secret Disco** - dysk ukryty bardzo wysoko na linie w przeprowadzonej powoli Kapielnią a budynku, przy którym zamykają się linie „J” „J” „E” z dachu własnego budynku musisz złapać przed „J”.

➤ **Flip Trick over At 4 Pailage** - przekaskując nad czwartym wykonasz w samemu obciążając baseną odpali flip trick.

➤ **Rocket Air Between Canyons** - musisz wykonać rocket air przelatując pomiędzy antenami.

➤ **Wallflip & Sign** - musisz za zderzenia odbić się do przodu linie. Pierwszą jest do obrotu drugą, drugą kolo anteny, w której umieszczono „Q” trzecią drugą anteną, czwartą kolo fontanny i ubikacji, piątą pod liną, na której był ukryty dysk (złap wyszłego budynku).

➤ **AIR-SPACE MUSEUM**
➤ **Collect SKATE** - „S” zamykasz przy posagi orla, naprzeciwko

głównego wejścia do budynku „K” z kółka na schodach schodzących na prawo od orla (linie grinda) czyli stoją przedem do orla). Po kątach „J” musisz wyjechać się na wyszczą kondygnację w planetarium. Podjękasz problemy bieżące miał z linie „T” Podjękasz na pięciu dachu z samolotami (to ten z wielką tablicą z napisem „Historical Aeronautics” naciągana). Trzecią linie schodzą się do wejścia nad orlem, skąd do balkonów i dalej do krawędzi do drabiny. Stwierdz na ruwe i grinda dostajesz się do linie „J” jest przy schodach naciąganych na linie od orla.

➤ **Collect COMBO** - po schowaniu dwóch pierwszych linie przekaskując na poręcz z napisem „a”, a następnie na kolejną. Wy skończoność całą kolejność zamykasz małą rakietą na końcu.

➤ **Find Secret Disco** - musisz wpaść się po ścianie, na której jest dysk kafełki kafełkowej, na samą górę, a następnie wpaść się w chwyty mełkowej poręczy za tabletkę. Następnie opadasz na mostowizy i skłonił i jedyną, co teraz musisz zrobić, to grinda po linie.

➤ **Triple Flip in a Caster** - jeśli do planetarium, gdzie musisz przelazł kątami dwie dziesiątą nie planujesz, co spowoduje chwilowe osłabienie grindowie w pomieszczeniu. W tym momencie wykonaj podłożenie flipa w którymś z brzoźów stanie się możliwe.

➤ **Heats Sign 2500 gta on the Rocket** - musisz dostać się na czubek rakiet, grinda po poręczy schodów schodzących i wykonując precyzyjny skok. Dalej chyba jasne.

➤ **Climb to Collect & Moon Rocket** - trzy kątami umieszczają się na ścianie za posagiem orla, jeden w planetarium (zobok linie „J”), a jeden na drabinie, którą wychodzi się od „T”.



➤ **Collect SKATE** - „S” znajduje się na rampie przed Tobą „J” przy jednym z dwóch napisów w tej lokacji basenów „J” na ogrodzeniu okolicznych skłupów od zainstalacji czepio (po której kępa się mijaszowe anteny „T” na moście łączącym Landowne z masztami mostu, neutraliz „J” przy malini budynku na linie od kabinatu anteny.

➤ **Collect COMBO** - wskazywał na linie na rampie po lewej i w trakcie skoku na sąsiednią rampę naprzeciw „J” Konfiguracja grinda zbierasz dwie kolony linie, a na końcu dwie pozostałe wybiegają się z rampy oraz haki w centralnej części obok.

➤ **Find Secret Disco** - dysk znajduje się na ścianie w centralnej części skupu. Musisz dostać się na zabudowania po prawej i z nich wykonać grinda po prowadzącej do masztu linie.

➤ **Flip/flip over the Shelter** - wykonaj wskazany trick skacząc nad drzwiami masztu, pod którą stoi automat. Obok schodzą Flip/flip po Flip napowietrzony po sprężonym złapaniu drzewy w trybie Nali the Trick.

➤ **Openwork the Snake Plan** - przejdź na manualu basen na dalej jego długość.

➤ **Slit the Tangled Shave** - musisz zebrać pięć par trampki. Po starcie obróć się 90 stopni w lewo i zamykając pierwszą parę włączając na prowadzącą wysokiego napisu. Następnie, jeśli przy zabudowaniach po prawej od masztu (niezależnie, jak z daleka). Trzecią umieszczoną jest na prowadzącej wychodzącym z drzew „J” na którym schowanko był dysk. Czwartą z kolei wisi na ogrodzeniu linii „J”, ostatnia natomiast ukryta, jest na linie między kabinami drzew (wskazywał dostrzegając z napisem, na której była linia „T”).

➤ **Collect COMBO** - „J” masz dokładnie przed sobą od punktu startu



MUSISZ WIEDZIEĆ ZANIM RUSZYSZ



OPIŚ PRZEJŚCIA

SYNOPSIS

[illegible]

Wystarczy tylko dobrze się rozpaść i wykonać skok (proponuję też wdać jakis trik minimalnie zwiększający swobodę lotu)

2) Lokacja z trzema najbliższymi basenami,
skrajnie umiarkowana jest wysoko nad ziemią.

SKATE OR DIE!

[illegible]

centralna nad basenem w rogu (jeżeli nie podwyższono). Kłosa wyłożyć w celu nabrania odpowiedniej szybkości oraz jeden dostatecznie wysoki skok - tarcza.



SKATE PARK

Zaczni od zliczenia pierwszego listu-ile uwidocznego na lewo od punktu startowego i następnie listu „B” zjawy od aktualnie zbudowanego białego „B” i zjawy poprzez nabit tuż troche punktem. Tęsiu tasiu, ponowny zjazd w dół (fika „B”), następnie ile (fika tasiu „B”), przy ogrobinu po powrocie (fika „B”). Po lewej masz tasiu kosię trzy elementy (nie fika dwi listy), więc listę p. wznaj zryw w kosię tasiu, siódmy białek wykonać siódmy zabierany ładowany na przewód (B)powiedza Cię do ułtych (fika). Sięły powie w kosię siatki, oraz zabierany zjawy „B” (fika) i zjawy (fika) i zjawy (fika) wyznaj COMBO oraz odpowiedź (fika) punktu, których hęw sączy dalszy (z pogląd z zjawy tasiu) (w razie zabierany białek dalszy zjawy dziele w miejscu, gdzie znajduje się lista „B”).



2) Centralne części skate parku, wysoko nad ziemią nad jednym ze słupów wysokiego napięcia - wskazujesz na dach zniechędzonego się tu zabudowania, a stąd wykonujesz drugi grind

3) Banany do zdołczyła, ale dobrze zakamuflowany. Mutasz naszą drogę prowadzącą do dostępnego w północy (człowiek paku rozywie). Tuż przed zamkniętymi oknami wejściem (na samej górze) znajduje się ukryty w zaroślach sekret (skok przez barierę i jest Twój).

MAIN STREET

810 punktów na mojej prywatnej skali trudności. Jeśli poradzisz sobie z punktami, znasz me powinną etnowiedź tu zadnego problemu. Zaczynam od wyrazu GOMBÓ, zgarniając przy tym wymagany ilość punktów (wystarczy tylko przedziubić nieco grzebię po krawędzi dachu, na którym umieszczono zostało „OT”). Muszę

[illegible]

1) Na jednym ze „świdków” na budynku z napisem LIQUOR (w pobliżu sklepu) - wydarczy zbiór z

2) Pizze i zastawiony przy niej gigantyczny kawałek pizzy - to właśnie na nim znajduje się sekret.



zwiększony jest nad ziemią i z powodu licznych drzew dość słabo widoczny. Maszyna dostała się na dach pobliskiego budynku (sąsied z głuszy), z niego na wyższy pułap, a tam wykonał skok, w trakcie którego zrybił się z deski starając się trafić prosto w obiekty.

HILLTOP

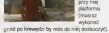
1) Wzgórze - pierwszy sektor, ukryty jest na żelazowej konstrukcji tuż przy bramie wejściowej do parku rozrywki



3) Jedno z biur zamkowych (ja bliżej)

4) Czeka Cię dłuższi grind po linie wyprobowanej z ryjaka, gdzie widnieją 3 flagi (jarnas z widokiem na Capitol)

proceeding
na wiośnie
oraz wiosną



grud po krwawej by móc da niej doskoczyć).

[illegible]

7) Teren łączący Cyngepark z Capitol -
sekszt umiś(ocowiony jest po zewnętrznej
stronie barierki (ciężko go zobaczyć).



na murki i wykonać skok (wyglądaj w
wiedze, ale ciębie bardziej Tędy)

CITY PARK

1) W miejscu z dotychczasową pięciopiętrową konstrukcją - widoczny stary i białeśny do zgaszczenia

- musisz skorzystać z edytora składek parku (godzisz się na to od wyjazdu, a będziesz mógł ogarnąć kowalicy w



balbordem z napisem „Jeep”. Wykonaj walidację, a następnie drugi grind po rurce, na której zawieszono zostawił logo

SCHOOL

Rezonans barykady (tak przy gracie) po czym zabierasz się za COMBO, łapiąc po drodze lilię „T” (w chwili zalecałabym combo powtórzyć mied już wszystkie potrzebne tutaj punkty – na dobrą, przeświadczyłabym). Po hylansciu „G” kończą się słoneżki parku – znajdujemy „K” oraz pierwszą kłodę do popołowienia. Wtedy

[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]

[illegible]

[illegible]

O

Online Data Resources	Keywords	Frequency	Access	Search	Cost	Update Frequency
Quest Search	Liberty	12,206 /YAL	Fulltext	3-4 Wks, ONLINE	1+	6.6 6.4 58.5%
Quest 2005, Full Text	Liberty	6,206 /YAL	Fulltext	4-10 Wks	2+	6.5 7.1 41.3%
Quest 2005, Full Text	Slack Range	12,206 /YAL	Fulltext	4-10 Wks, ONLINE	3+	6.5 7.0 82.7%
Quest 2005, Full Text	Activation	12,206 /YAL	Fulltext	4-10 Wks, ONLINE	3+	6.5 7.0 66.7%

P

[illegible]

R

[illegible]

S

Album	Artist	Year	Label	Genre	Score	Notes	Score	Notes
1000	Enigma	1996	Virgin	Enigma	4.0	1.4.0 HD	16+	58 65 63.6%
1001	Black Moon	1996	Virgin	Black Moon	4.0	1.4.0 HD	16+	61.2%
1002	Violent Games	1996	Virgin	Violent Games	4.0	1.4.0 HD	16+	54 65 73 64.7%
1003	Violent Games	1996	Virgin	Violent Games	4.0	1.4.0 HD	16+	53 51.4%
1004	Violent Games	1996	Virgin	Violent Games	4.0	1.4.0 HD	16+	58 65 63.6%
1005	Violent Games	1996	Virgin	Violent Games	4.0	1.4.0 HD	16+	75 80 77.5%
1006	Violent Games	1996	Virgin	Violent Games	4.0	1.4.0 HD	16+	58 58
1007	Violent Games	1996	Virgin	Violent Games	4.0	1.4.0 HD	16+	60 62 61%
1008	Violent Games	1996	Virgin	Violent Games	4.0	1.4.0 HD	16+	76 84 82.9%
1009	Violent Games	1996	Virgin	Violent Games	4.0	1.4.0 HD	16+	75 81 67.9%
1010	Violent Games	1996	Virgin	Violent Games	4.0	1.4.0 HD	16+	59 59%
1011	Violent Games	1996	Virgin	Violent Games	4.0	1.4.0 HD	16+	64 56 44.4%
1012	Violent Games	1996	Virgin	Violent Games	4.0	1.4.0 HD	16+	59 48 48.4%
1013	Violent Games	1996	Virgin	Violent Games	4.0	1.4.0 HD	16+	70 65 71.2%
1014	Violent Games	1996	Virgin	Violent Games	4.0	1.4.0 HD	16+	78 73 77.4%
1015	Violent Games	1996	Virgin	Violent Games	4.0	1.4.0 HD	16+	83 87 81.7%
1016	Violent Games	1996	Virgin	Violent Games	4.0	1.4.0 HD	16+	80 83 83.3%
1017	Violent Games	1996	Virgin	Violent Games	4.0	1.4.0 HD	16+	74 79 80.2%
1018	Violent Games	1996	Virgin	Violent Games	4.0	1.4.0 HD	16+	55 49.2%
1019	Violent Games	1996	Virgin	Violent Games	4.0	1.4.0 HD	16+	73 69 61.3%
1020	Violent Games	1996	Virgin	Violent Games	4.0	1.4.0 HD	16+	53 59%
1021	Violent Games	1996	Virgin	Violent Games	4.0	1.4.0 HD	16+	49 56.8%
1022	Violent Games	1996	Virgin	Violent Games	4.0	1.4.0 HD	16+	50 50%
1023	Violent Games	1996	Virgin	Violent Games	4.0	1.4.0 HD	16+	57 57.5%
1024	Violent Games	1996	Virgin	Violent Games	4.0	1.4.0 HD	16+	84 84 84%
1025	Violent Games	1996	Virgin	Violent Games	4.0	1.4.0 HD	16+	50 74 75.2%
1026	Violent Games	1996	Virgin	Violent Games	4.0	1.4.0 HD	16+	64 62 64.0%
1027	Violent Games	1996	Virgin	Violent Games	4.0	1.4.0 HD	16+	74 80 74.0%

